

**UNIVERSIDADE DO PORTO - FACULDADE DE BELAS ARTES**

# **MUSA DE BOLSO**

A MÚSICA COMO FERRAMENTA NO  
PROCESSO CRIATIVO DO DESIGNER

Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Design Gráfico e Projectos Editoriais

Orientação: Prof. Doutor Eduardo Aires

Rita Alves Carmelo de Figueiredo

Porto 2010

## AGRADECIMENTOS

A todos que estiveram presentes, ajudando e apoiando a construção deste projecto.

Aos meus pais, pelo apoio incondicional e confiança. Um agradecimento muito especial à Teresa Xavier, que me acompanhou e guiou desde o início.

Ao André, pela inspiração musical. A todos os criativos e amigos, pela sua contribuição única, como utilizadores da *Musa de Bolso*.

À minha mãe, Paula e ao Fernando pela revisão e tradução. À Manuela, pela amizade e apoio em todas as horas. Ao orientador Professor Doutor Eduardo Aires.

Aos músicos que sempre me inspiraram.

Ao Pedro, por tudo.



*Color is the key. The eye is the hammer.  
The soul is the piano with its many chords.  
The artist is the hand that, by touching this or that key,  
sets the soul vibrating automatically.*

Wassily Kandinsky, in *Kandinsky, complete writings on art*



## RESUMO

A presente dissertação visa abordar a simbiose entre o design, a música e a criatividade, partindo da premissa de que a música pode influenciar o processo criativo de um designer.

As relações intrínsecas entre estes componentes conceptuais são abordadas, partindo da sua análise individual, dando por fim origem a um projecto prático inserido no âmbito do Mestrado em Design Gráfico e Projectos Editoriais.

*Musa de Bolso*, a publicação resultante do presente trabalho, procura tornar-se numa ferramenta que surge no cruzamento das três disciplinas supracitadas, incitando os potenciais utilizadores a fazer uso das suas capacidades criativas, ao percorrer as suas páginas.

Palavras-chave: design, música, criatividade, inspiração, ilustração

## ABSTRACT

This dissertation intends to address the symbiosis between design, music and creativity, pursuing the premise that music may have an influence on the designer's creative process.

The intrinsic relations between these conceptual components are raised in this thesis, starting from their individual analysis, evolving to a practical project inserted in the range of Mestrado em Design Gráfico e Projectos Editoriais (Master in Graphic Design and Editorial Projects).

*Musa de Bolso* (Pocket Muse), the publication supported by this research, aims to become an answer to the intersection of the three aforesaid subjects, while provoking the reader to unleash his creative abilities through its pages.

Keywords: design, music, creativity, inspiration, illustration



# ÍNDICE

Introdução	11
<b>I. Enquadramento Teórico</b>	<b>13</b>
1. Sobre o Design Gráfico	14
1.1 O design gráfico e ilustração como expressão	14
1.2 O design como promotor musical	16
1.3 Reflexão	19
2. Sobre a Música	20
2.1 Os papéis da música no contexto europeu	20
2.2 Breves apontamentos filosóficos sobre música	24
2.3 Reflexão	26
3. Sobre a Criatividade	27
3.1 Em busca de inspiração	27
3.2 A música como criadora de estados de alma	29
3.3 A manifestação da inspiração	31
3.3 Reflexão	35
4. Outros Caminhos	36
4.1 DesignersMusic	37
4.2 Stereomood	39
<b>II. Projecto</b>	<b>42</b>
1. Definição do Problema	43
2. Objectivos	44
3. Opções metodológicas	45
4. Motivações e limitações	46

## ÍNDICE

5. Musa de Bolso	47
5.1 Intenções	47
5.2 Características genéricas	49
5.3 Características gráficas	51
5.4 Tarefas criativas	54
5.5 Aplicação prática	57
<b>III. Discussão de Resultados</b>	<b>58</b>
1 Análise de resultados	59
2 Reflexões finais	61
Bibliografia Genérica	63
Bibliografia Específica	64
Glossário	65
Anexos	72
Apêndices	79



## INTRODUÇÃO

*Do you know that our soul is composed of harmony?*

Leonardo DaVinci in *Music, ways of listening*

Partindo do pressuposto de que a música poderá influenciar o comportamento do ser humano, guiando-o em determinada direcção, o presente estudo visa abordar os possíveis cruzamentos entre o design, a criatividade e a música.

O projecto suportado pela presente dissertação, *Musa de Bolso*, procura responder à articulação entre estas matérias, resultando numa ferramenta para a exploração da criatividade.

A dissertação divide-se em três momentos. Sendo o primeiro o enquadramento teórico, far-se-á uma exposição teórica relativa aos principais componentes conceptuais que compõem o projecto, assim como uma revisão de literatura dos mesmos.

Serão apresentadas breves exposições sobre design, música e criatividade, entre elas: o design gráfico e a ilustração como promotores musicais, cruzando assim duas das matérias do projecto; os diferentes papéis da música na sociedade europeia, sendo impossível dissociar a mesma do contexto cultural em que se insere, encontrando assim um modelo conceptual a adoptar no presente projecto em estudo; uma revisão de literatura sobre a influência da música na mente e criatividade do ser humano e suas condicionantes.

Em síntese, encontrar-se-ão possíveis cruzamentos entre o design, a música e a criatividade, originando assim o projecto prático que este estudo suporta.

Em cada final de capítulo - Sobre o Design, Sobre a Música e Sobre a Criatividade, far-se-á uma análise do mesmo, encontrando os cruzamentos entre o mesmo e as outras matérias.

No segundo momento, será examinado o projecto resultante dos cruzamentos entre as matérias anteriormente expostas, *Musa de Bolso*, partindo da questão inicial a que este estudo se propõe a investigar: poderá a inspiração de um indivíduo ser exercitada, através de técnicas gráficas e editoriais, partindo da influência exercida pela música no processo criativo do mesmo?

Far-se-á uma exposição das intenções e metodologias adoptadas na concepção do projecto prático em questão. As opções de concepção de *Musa de Bolso* serão analisadas e justificadas, para uma melhor compreensão do presente projecto. Por fim, serão expostos os resultados de uma breve aplicação prática do mesmo, testando a sua validação por parte do seu público-alvo.

Por fim, serão analisados os resultados do presente projecto, partindo dos cruzamentos de matérias supracitadas, assim como serão apresentadas as principais contribuições deste estudo para projectos futuros.



## I. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

## 1. SOBRE O DESIGN GRÁFICO

### 1.1 O DESIGN GRÁFICO E ILUSTRAÇÃO COMO EXPRESSÃO

Antes de mais, será necessário frisar que o Design Gráfico existe a partir de uma combinação de vários elementos que compõem uma peça gráfica final, com um determinado fim. Estes elementos, gráficos e textuais, procuram expressar um conceito. Uma peça gráfica de design é, geralmente, idealizada para reprodução, mas também pode ser uma peça única elevada ao estatuto de arte.

O termo “design gráfico” (ou graphic design), surgiu a partir de uma análise do designer norte-americano William Addison Dwiggins, considerando a tipografia, os espaços em branco, a decoração, margens e imagens<sup>1</sup>, os principais elementos que compõem uma peça gráfica. Os grafismos que poderão compor uma peça de design passam pela fotografia, ilustração, infografia e ensaios tipográficos, entre outros, procurando persuadir o observador e acompanhados, ou não, de tipografia e textos elucidativos.

Um projecto de design passa por uma metodologia projectual, constituída por diversas etapas de trabalho que orientam o designer em busca de decisões correctas com vista a um determinado fim. A definição do problema, análise e investigação, geração de ideias e desenvolvimento de esboços são algumas destas fases decisivas no seu desenvolvimento.

No presente estudo, será necessário frisar a fase geradora de ideias, pois o designer passa por um processo criativo que sofre influência de vários factores exteriores ao mesmo, muitos deles de modo subliminar. Entre estes, poderão estar o seu estado de espírito, as limitações de tempo, ou mesmo as imagens e sons que o rodeiam, nesse espaço de tempo.

<sup>1</sup> NEWARK, Quentin. *What is Graphic Design?* Rotovision, 2002, p. 18.

O designer pode expressar-se através dos seus registos gráficos<sup>2</sup>, ligados às suas técnicas e tendências dominantes do mercado. Procura encontrar solucionar um problema de comunicação com uma peça gráfica. No processo em busca da melhor solução gráfica para um determinado fim, o designer encontra na criatividade o seu factor de diferenciação. Mesmo que o designer encontre a alavanca para o projecto em mãos, é a sua criatividade que gerará uma nova ideia ou componentes de uma peça de design.

Como elemento integrante do design gráfico, a ilustração procura, num espaço limitado, a comunicação de um modo que, para qualquer outro tipo de expressão artística, como a fotografia, pode ser bastante complexo.

Em tempos, a função inicial da ilustração era narrar acontecimentos através do desenho, ajudando os leitores a visualizar determinada situação<sup>3</sup>, hoje em dia, o ilustrador procura, através da sua técnica, circunscrever determinado momento ou temática, independentemente da sua realidade.

Uma ilustração pertencente a uma peça gráfica procura comunicar, de modo único e expressivo, determinado conceito inerente à sua criação.

Hoje, são vários os casos em que o design gráfico e a ilustração se cruzam e se suportam, mutuamente, procurando uma resposta visual a determinado problema ou conceito.

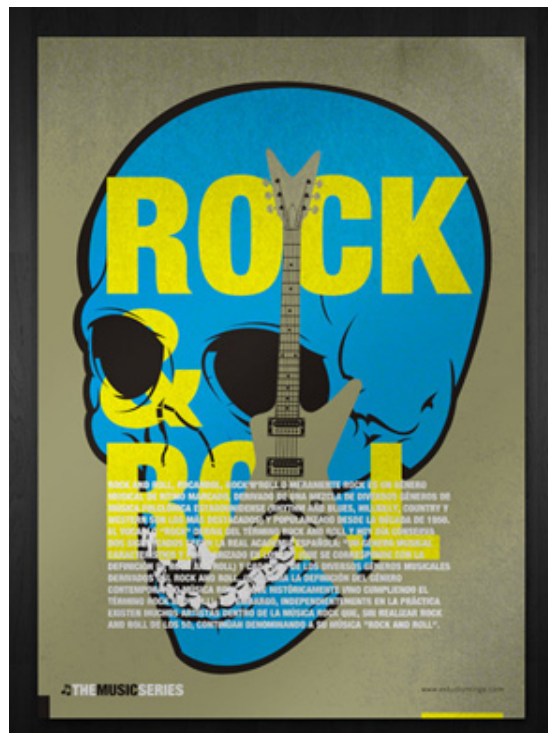
<sup>2</sup> ROSA, Velcy Soutier. *Design Gráfico & Criatividade*. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993

<sup>3</sup> WIEDEMANN, Julius. *Illustration Now!* Taschen, 2008

## 1.2 O DESIGN GRÁFICO COMO PROMOTOR MUSICAL

O design gráfico tem sido, ao longo dos tempos, um forte suporte comunicativo do mundo musical. Capas e livretos de álbuns, identidade e websites de bandas, cartazes e flyers de concertos, são apenas alguns dos vastos elementos essenciais à promoção de um músico, que no design e ilustração encontrará um complemento à sua linguagem.

A música e a sonoridade dos músicos e bandas a serem suportados através de suportes gráficos, servem várias vezes de inspiração e guia aos criativos. Estes, através de técnicas de comunicação, poderão conceber, conceptualmente, peças gráficas intimamente relacionadas com o género musical ou atitude de determinada banda ou artista.



Hip Hop | Rock & Roll (The Music Series) - estudiominga

São várias as publicações que constataam este facto, como o livro *Musikgraphics: Visualizing the Rhythm of Music*<sup>1</sup> - que expõe grafismos para e sobre música. Nesta publicação, poderão ser visualizadas centenas de imagens e fotografias escolhidas pelos editores, desde cartazes de concertos a capas de álbuns, fotografias, colagens e serigrafias, todos eles concebidos com um propósito: representarem visualmente o ritmo e harmonia de determinada música.



*MusikGraphics: Visualizing the Rythm of Music* - victionary

Devido à intrínseca relação entre a música e o design gráfico como seu promotor, ao longo das últimas décadas, hoje, poderá ser consideravelmente árduo desagregar certos géneros ou eras musicais do design gráfico praticado na época em que estes apareceram.

O design de comunicação é, por vezes, mais que um complemento a determinado estilo ou música e torna-se assim numa continuidade da mesma e a ela indissociável.

<sup>1</sup> Do colectivo japonês Victio:nary, que procura enfantizar colaborações na área da comunicação visual.

Um dos casos deste fenómeno cultural é o género musical *electropop*, originalmente do final dos anos 70, associado aos sintetizadores presentes nas suas composições e aos grafismos comerciais da época, carregados de geometrias contrastantes e cores vibrantes.

São também vários os designers que encontram na música inspiração para os seus projectos pessoais, criando cartazes de concertos e álbuns musicais apenas por recreação - ver exemplos em *anexos*.

É também necessário referir que são vários os designers gráficos que enveredaram por essa área profissional devido aos elementos gráficos de promoção musical existentes, sendo as capas de álbuns de música os mais citados. Apesar dos gráficos ligados ao meio musical não serem referenciados com seriedade e respeito pela maioria dos teóricos em design, são, contudo, um factor substancial no design gráfico e de comunicação<sup>2</sup>.

<sup>2</sup> SHAUGHNESSY, Adrian. *How to be a graphic designer, without losing your soul*. Lawrence King Publishing, 2005, p. 18.

## 1.3 REFLEXÃO

Um dos pioneiros da arte abstracta, Kandinsky, criou várias obras intimamente ligadas à música, influenciado pela faculdade sinestésica que parte da população mundial possui - cerca de uma em cada duas mil pessoas. Os sinestésicos têm uma diferente percepção do Mundo, pois têm a capacidade de absorver os estímulos recebidos através de diferentes sentidos, como por exemplo, relacionar cores com sons e imagens a determinadas palavras.

Alguns conseguem, assim, relacionar imagens com uma melodia, dando à mesma uma dimensão visual que o comum dos mortais não percebe. Apesar da obra sinestésica de Kandinsky se encontrar presente nas suas pinturas, hoje em dia, muitos são os designers e criativos que concebem os seus projectos com auxílio do estímulo da música, como referido anteriormente no presente capítulo.

Assim, poder-se-á inferir que a música e o design partilham alguns elementos essenciais à sua criação, tais como o ritmo, o espaço e a harmonia. Tanto os criativos como os músicos trabalham a sua criatividade de modo análogo, embora através de diferentes suportes. Estes, complementam-se entre eles. O design encontra na música um guia e inspiração, enquanto que esta encontra nos elementos gráficos do design um sustentáculo à sua promoção.

No final da dissertação, em *anexos*, encontrar-se-ão breves apontamentos de designers que se dizem influenciados pela música no seu trabalho profissional e recreativo.



## 2. SOBRE A MÚSICA

### 2.1 OS PAPÉIS DA MÚSICA NO CONTEXTO EUROPEU

Sendo impossível dissociar a música do contexto cultural em que se insere, será necessária uma breve revisão de literatura, relativa aos diferentes papéis que esta desempenhou na História da sociedade europeia.

Foi na Grécia que nasceu civilização europeia e os primeiros pensamentos e escritos sobre música. Os grandes filósofos da Grécia Antiga falaram sobre esta, afirmando a sua importância na vida do ser humano, assim como no mundo político da nação. Durante muito tempo, a palavra que designa sabedoria – *sophia* – é homónima do conceito de música.

A palavra música deriva do grego *mousiké*, palavra que denotava um vasto leque de actividades. Estas, agora consideradas específicas, compreendiam entre elas a dança, a ginástica, o verso, a representação, o ritual e a liturgia, todas elas com o mesmo poder hierárquico.

Na antiga sociedade grega, um músico amador era mais valorizado do que um profissional – embora o estudo da música fosse de extrema importância, e considerado parte da educação geral. Este preconceito ainda perdura, embora de modo subtil, na cultura europeia tardia e, ainda hoje, alguns músicos profissionais são pouco respeitados pela sua profissão. Também a música instrumental era pouco valorizada na antiga cultura grega, por ser considerada subalterna ao texto, e assim ocupando um lugar hierárquico inferior ao da música vocal. A poesia lírica, ou cantada, teve uma grande importância na cultura grega e as grandes tragédias eram acompanhadas pela música.

Foram os gregos os criadores de vários instrumentos musicais e do sentido de ritmo e escala que consideramos nos dias de hoje. Devido à sua genialidade, foram amplamente copiados pelos romanos que adoptaram vários conceitos e instrumentos como seus, dando-lhes nomes latinos.



Os romanos perseguiram os primeiros cristãos, que se reuniam para cantar os salmos, semelhantes aos dos judeus na sinagoga. Com o rápido crescimento do cristianismo, os seus cantos, rimas e música popular difundiram-se por todo o Império romano.

A música era um apoio à fé dos novos cristãos e servia à religião, papel que também desempenhou em momentos mais tardios da História europeia. Estes cantos sobreviveram à perseguição romana, assim como à invasão pelos povos bárbaros europeus antes do começo da Idade Média. Nesta época, a música e as restantes artes refugiaram-se nos mosteiros, mantendo o seu papel religioso, ao contrário do seu esplendor na cidade euroasiática Constantinopla, visto que o Império Bizantino conservou a antiga tradição grega ligada à música.

Ainda na Idade Média, nasceu o reportório musical religioso a que chamamos de canto gregoriano. Foi com o seu surgimento que, no século IX, nasceram as primeiras notações musicais, hoje conhecidas por todos, quando os monges criaram um sistema de sinais para recordarem a melodia dos cantos. O que surgiu como apenas uma ajuda à memorização, é hoje essencial para os músicos profissionais e amadores em todo o mundo.

A partir do século XII, surge uma mudança no papel da música na sociedade, com o afastamento das guerras do ocidente. Surgem os trovadores, assim como poetas e músicos da corte, sob influência oriental. A música relaciona-se então com os momentos de lazer, romance e até políticos que durante vários séculos a dispensaram, até ao Renascimento, em que todas as artes voltaram a ser consideradas essenciais na vida quotidiana. Nas classes sociais elevadas, a música torna-se obrigatória na educação.

É na Itália do século XVI que é publicado o primeiro livro inteiramente dedicado a peças musicais, sendo considerado um grande marco da História da música. Devido à proliferação de publicações musicais que então surgiram posteriormente, cresce o número de músicos e cantores amadores. Foi também no Renascimento que surgiu a primeira ópera por nós ainda conhecida, Eurídice de Péri. A ópera tornou-se rapidamente num sucesso, bem ao estilo das encenações musicais da Grécia Antiga.

A música direccionada para a fé continua a existir, embora mais pobre do que nas anteriores épocas, apesar de adoptar a ópera sacra. É após o Renascimento que surge a era Barroca, em que maior parte da música produzida procurava promover a fé da Igreja Católica, e é nas igrejas e conventos que se ouve a melhor música desta época.

Mesmo Vivaldi, um dos maiores compositores do Barroco tardio, foi sacerdote e, além do seu enorme currículo musical reconhecido hoje em dia, compôs várias óperas e peças religiosas. A fé e a devoção religiosa são inspiração de vários compositores barrocos, como Bach e Händel.

Entre a o Barroco e o Romantismo encontra-se o período Clássico da música, uma era de reminiscência à antiguidade clássica e sobretudo à Grécia clássica. Aqui, a música não era tão rebuscada como no período anterior e muito menos complexa. A melodia e a harmonia reinavam nas peças compostas pelos compositores clássicos, entre eles, Mozart, Beethoven e Schubert. A Revolução francesa inspirou vários músicos que procuraram criar vários hinos e cantatas revolucionárias, substituindo, em parte, a inspiração na fé e Deus.

A complexidade musical regressa em força no Romantismo, coincidente com as outras expressões artísticas. Esta é uma época caracterizada, principalmente pela expressividade emocional que o som procurava transmitir. As influências alemãs na música, criaram uma onda de composições nacionalistas de compositores de outros países como reacção negativa.

Mais difícil é caracterizar de modo breve a música do século XX. Além da enorme diversidade musical que o último século nos trouxe, continuamos a ouvir as músicas de outrora e ainda remisturas e ambas. Com a popularidade da rádio e da gravação, a música é de fácil distribuição e o número de ouvintes e amantes de música cresceu, desmesuradamente.

É após a Segunda Guerra mundial que a libertação musical se expande e se exploram mais e novos territórios musicais. Messiaen é um dos compositores que se destacaram neste período da História, pela sua música eclética e complexa.

Este músico e ornitologista sofria de sinestesia e combinava cores nas suas composições, tal como Kandinsky. Tal como outros compositores, adoptou as novas tecnologias na sua arte, convergindo música clássica e electrónica. Surgiu a considerada *música moderna*, com tendências experimentais valorizando a criatividade e, assim como nas outras formas artísticas, encontramos nela inseridas a música impressionista e expressionista, entre outras. Já na música de vanguarda, sua contemporânea, podemos encontrar peças minimalistas e electrónicas<sup>1</sup>.

Existe uma maior liberdade e experimentação no século XX, e a inspiração dos compositores musicais é demasiado vasta. Mesmo os compositores não devem ver os seus estilos musicais generalizados e merecem uma exposição e estudo individuais. O mesmo se pode dizer em relação à primeira década do século XXI. A música surge com diversas influências e chega aos ouvintes à velocidade de um clique. Nos dias que correm, encontrar um papel significativo da música na sociedade poderá ser quimérico.

<sup>1</sup> DE CANDÉ, Roland. *L'invitation à la musique*. Seuil, 1980

## 2.2 BREVES APONTAMENTOS FILOSÓFICOS SOBRE MÚSICA

*When modes of music change,  
the fundamental laws of the state always change with them,*

Platão in *The Politics*

Focando o papel da música no contexto da Antiguidade Clássica, será necessária uma breve revisão de literatura da sua presença nos escritos filosóficos gregos.

Desde a Antiguidade Clássica que a música ocupa um lugar considerável no ramo da filosofia europeia. Apesar disso, a examinação da essência musical foi escassa, talvez pela experiência musical ser insubstituível e complexa e a sua análise verbal ser árdua.

Apesar de não terem chegado até nós escritos de Pitágoras, tudo aponta para que tivesse sido o primeiro filósofo a reflectir sobre a teoria musical. Apenas relatos de autores como Heródoto, Heráclito e Xenófanes, seus seguidores<sup>1</sup>, subsistiram até aos dias correntes e, devido à quantidade de fontes, poderão ser considerados contraditórios.

Um dos seguidores de Pitágoras, Filolau, afirmou que se pode “ver a natureza do número e a sua potência em actividade, não só nas coisas sobrenaturais e divinas, mas ainda em todos os actos e palaras humanos, em qualquer parte, em todas as produções técnicas e na música<sup>2</sup>”.

<sup>1</sup> TOMÁS, Lia. *Música e Filosofia: a estética musical*. Coleção Conexões Musicais. Irmãos Vitale, 2004, p 14.

<sup>2</sup> FILOLAU, *Fragmento 11 in: Téio de Esmirna*, 106,10

Para a maioria dos filósofos pitagóricos, o número tem uma concepção diferente do que nos é ensinada nos nossos dias. Os números eram considerados responsáveis pela harmonia, governante da estrutura do mundo. Na Antiguidade Clássica, a palavra harmonia significava algo como “junção” e era aplicada para definir uniões entre elementos em conflito ou opostos. Em relação à música, a harmonia englobava todo o tipo de equilíbrio: desde o som ao poema que a compõem.

A música nem sempre foi considerada uma forma de arte, como é recentemente. A palavra grega para arte é *techne*, cujo significado gira em torno de técnica, criação e ofício. Aristóteles definiu arte como “a habilidade em executar algo a partir de uma compreensão passível”, considerando que a mesma tinha tanto trabalho de mente como de mão na sua produção<sup>3</sup>.

Como resultado, a música e a poesia foram, durante algum tempo, excluídas do círculo das artes, pois eram consideradas nessa época como resultado de inspiração e êxtase excêntrico. Os músicos e poetas eram, por vezes, comparáveis a grandes profetas, com criações derivadas de arrebatamentos maníacos, enquanto um escultor ou pintor eram vistos como artesãos racionais, produzindo obras de arte também com a mente.

<sup>3</sup> ROWELL, Lewis. *Thinking About Music: An Introduction to the Philosophy of Music*. University of Massachusetts Press, 1984, p. 20.

## 2.3 REFLEXÃO

Após a anterior revisão de literatura, poderemos encontrar na Antiguidade Clássica grega o papel da música a ser seguido no projecto prático suportado pelo presente estudo. Esta escolha deve-se à sua origem do pensamento e ensinamento musical; pela valorização da música; pela sua intrínseca relação com o processo criativo de um indivíduo; e, principalmente, pela crença na capacidade de estímulo que a música tem sobre o ser humano.

Poderemos também concluir que a música parece ser mais sentida do que compreendida, tornando-se num conceito de árdua definição.

Como exprimir, através de palavras, o significado de música? Esta palavra pode significar uma melodia produzida por determinado instrumento musical, um som, ou mesmo uma partitura apresentada num simples pedaço de papel. Pode ser um conceito abstracto, ou pode representar, de um modo científico, um padrão de impulsos cerebrais que, ao serem descodificados, consideramos como música.

No contexto da presente investigação, consideremos a música como sonoridade proveniente de determinados instrumentos musicais, estimulando e guiando a mente humana em determinada direcção.

### 3. SOBRE A CRIATIVIDADE

#### 3.1 EM BUSCA DE INSPIRAÇÃO

Todo o indivíduo poderá passar por momentos de bloqueio criativo, uma fase agonizante e, por vezes, assustadora, em que as ideias não lhe surgem e, por conseguinte, não sabe como se expressar ou o que dizer em determinada situação.

Porque precisará um indivíduo de criatividade? Esta necessidade pode provir de causas profissionais ou mesmo desejo de cultivar uma técnica de expressão artística. Ou ainda, por necessidade de escrever um livro ou busca de originalidade na vida e no trabalho. Pode mesmo precisar de inspiração para uma conversa com um amigo.

Quando um indivíduo sofre de falta de criatividade, pode passar por um momento vazio em ideias, árduo e incómodo, pelo que qualquer ajuda ao desbloqueio da mente criativa é visto como um novo fôlego.

Podem ser inventadas diversas técnicas que procuram transpor esta fase, mas cada personalidade é diferente e com distintos processos criativos, podendo determinado indivíduo estar mais ou menos abertos a determinado desbloqueio mental.

Assim como uma pessoa tem técnicas e mecanismos de desbloqueio diferentes de outra, deve ter distintas considerações em relação às variadas formas de expressão artística que pode levar a cabo ao tentar produzir algo que imagina.

O ser humano é, à partida, criador, e tem o direito de criar e de se expressar do modo correcto para si mesmo – de onde retira o maior prazer ao fazê-lo. Para uma pessoa, pode ser através da imagem, enquanto outra se expressará melhor através de palavras.

A busca introspectiva pela verdadeira inspiração poderá atingir a sua meta quando o indivíduo se liberta dos seus medos ou bloqueios que o impedem de chegar até ela.

Apesar da dificuldade na ultrapassagem desta barreira, a solução poderá passar por contorná-la ao trabalhar junto a ela, isto é, reconhecendo a sua existência. Esta sensação de desconforto pode muito bem ajudar a estimular a sua mente criativa.

As crianças têm sido consideradas extremamente criativas e incentivadas a desenvolver esse seu lado. Desde cedo é-lhes estimulada a criação artística, as práticas musicais e escrita criativa, em casa e na escola. Mas, ao crescerem, esse estímulo pode desvanecer. Enquanto que às crianças mais pequenas é-lhes aplaudida a imaginação, aos jovens é-lhes abafada em várias ocasiões, seja por preconceito ou moralismo.

O crescimento e as experiências inerentes a este, podem inibir a criatividade e impedir o seu desenvolvimento. Podem surgir, desta forma, alguns bloqueio que um indivíduo poderá sentir na sua vida adulta sem compreender a sua origem, visto que em criança era imensamente criativo.

Seguidamente, serão apresentadas revisões de literatura que procuram, de certo modo, solucionar uma fase de bloqueio criativo do ser humano, através de outro componente conceptual do presente projecto - a música.



## 3.2 A MÚSICA COMO CRIADORA DE ESTADOS DE ALMA

O ser humano, à partida, improvisa diariamente. A forma mais comum da improvisação estar presente no dia-a-dia de alguém é no discurso comum, mas o improviso está presente na tomada de várias decisões e mesmo na produção de algo, como uma simples refeição. Alguns músicos sentem um enorme prazer em deparar-se com uma enorme plateia e apresentar melodias ou interpretações totalmente improvisadas. Torna-se um momento desafiador e estimulante, apesar de fugaz, que pode ser uma experiência extraordinária para eles.

Podem ser os músicos a improvisar em cima do palco, mas, por vezes, sentem que esta criatividade espontânea os invade sem explicação, como se algo superior lhes ditasse as regras.

No momento de improvisação, só existe o tempo real e tudo gira em seu redor. Até ao século XIX, era parte essencial da tradição musical ocidental, fazer música improvisada<sup>1</sup> e, para preservar a sua música do momento, os artistas escreviam ininterruptas partituras, guardando aquele fragmento de tempo num pedaço de papel.

Desde que há memória, a música serve de ajuda medicinal e alívio para o ser humano. Mas porque a aprecia ele, sentindo uma forte necessidade de ouvir música? Segundo Stephen Nachmanovitch<sup>2</sup>, a música ocupa na mente o mesmo lugar que a sensualidade e o erotismo. O músico e autor, defende que Eros, o deus grego do amor e do desejo, emerge das raízes profundas do ser humano, na ânsia da criação e de gerar uma nova vida, imanente na generalidade dos seres vivos.

A palavra desejo, está também intrínseca em relação à inspiração: advém de sidere, que significa “longe da estrela” – o afastamento da fonte inspiradora – e coexistente com a atracção que nos guia de volta à mesma.

1, 2 NACHMANOVITCH, Stephen. *Free play: improvisation in life and art*. J.P. Tarcher, Inc., 1990.

Assim, o desejo de criar e fazer arte, não está só intimamente ligado com a vontade de regressar a um ponto criativo que um indivíduo deixou na sua infância, mas também com o amor e tensão que necessita sentir na vida adulta – e a música deve conduzi-lo nesse sentido.

Sigmund Freud defendia<sup>3</sup> que um escritor criativo molda os seus desejos e fantasias numa forma atractiva para os outros, assim como o faz uma criança imaginativa nas suas criações artísticas. Este acto passa então pelo desejo pela criação. E estes desejos e fantasias que surgem nas suas mentes, coexistem com a inspiração. E como referido, o filósofo Platão considerava que a música nos foi concedida pela harmonia, e que esta foi nos dada pela inspiração – as Musas – como ajuda à revolução íntima que ocorre dentro de nós.

Também Padre António Vieira referiu<sup>4</sup>, num sermão, o poder divino, que a arte mostra deter, como modificadora da mente do ser humano.

A música aparenta ser, então, uma arte que goza do dom de nos modificar a mente e parece encaixar na perfeição como meio de ultrapassagem do árduo obstáculo da falta de criatividade e inspiração que pode surgir na vida de um indivíduo.

3 FREUD, Sigmund. *Creative Writers and Daydreaming*. London: Hogarth Press, 1959, p. 48.

4 CIDADE, Hernâni. *Padre António Vieira*. Editorial Presença, 1985 (*em anexo*)

### 3.3 A MANIFESTAÇÃO DA INSPIRAÇÃO

Existem vários escritos sobre a criatividade, assunto bastante discutido ao longo dos séculos, que a revelam, na sua maioria, como sendo o momento em que uma pessoa entra em contacto com o mais íntimo do seu ser. Partindo deste princípio, surge uma necessidade de investigação de estudos religiosos referentes a este complexo tema. Segundo estes, a inspiração propulsora da criatividade, parece estar intimamente ligada a um lado místico do ser humano. São várias as religiões que nos falam dos momentos *iluminados* e elucidativos que moldam o percurso criativo de um indivíduo.

Existe um conjunto de textos religiosos que se dizem concebidos através do espírito da inspiração - *Vedas*, as mais antigas escrituras do hinduísmo. Estas, relatam que a vida *é inútil sem inspiração, que é a essência da vida* e que a mesma pode *resuscitar um homem morto e levar um vivo a um estado elevado de consciência social e espiritual*<sup>1</sup>.

A inspiração é, segundo o conhecimento filosófico de *Vedas*, um dos seus instrumentos, assim como o instinto e a razão, sendo considerado o mais importante. O instinto é uma resposta imediata que não envolve qualquer pensamento ou inteligência no acto. A razão, apesar de amplamente desenvolvida pelo Homem, pode ser usada como justificação de guerras e destruir sociedades. No entanto, a inspiração está ligada ao misticismo e aos grandes líderes espirituais, que se dizem *iluminados* (ou inspirados) quando encontram o caminho que os ajuda a conduzir os seus seguidores para um estado superior de consciência.

Não é só na religião oriental que encontra na inspiração a justificação de novas posturas de espírito e mentalidades. Foram vários os artistas europeus que mencionaram este estado psíquico. Diz-se que, certo dia, um dos alunos de Bach lhe perguntou como conseguia o compositor pensar em tantas melodias, ao que o mesmo respondeu que difícil era não tropeçar nelas todas as manhãs<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> AGARWAL, Mirgandra. *Philosophy of Inspiration*. Sterling Publishers Pvt. Ltd, 2005, p. 3,

<sup>2</sup> NACHMANOVITCH, Stephen. *Free play: improvisation in life and art*. J.P. Tarcher, Inc., 1990, p. 17

Michelangelo também teorizou sobre a inspiração, ao afirmar que a *estátua está contida na pedra e cabe ao artista libertá-la na mesma, retirando o excesso de material que a rodeia*. O multifacetado artista italiano afirmava ser iluminado pelo *intelletto* – uma inteligência visionária que, segundo o filósofo Anaxágoras, está relacionado à lei cósmica do Universo: tudo está predeterminado e existe desde o início.

Segundo várias tradições espirituais, o ser humano é o invólucro que recebe a inspiração e através do qual as *forças místicas* fluem. Ou seja, um indivíduo necessita apenas de treinar as suas habilidades e deixar que essa energia mane através da sua expressão, quer seja a pintura, a escrita ou qualquer outro ofício. Mas a inspiração de Bach e Michelangelo surgirá do nada? Se o vazio não produz ideias<sup>1</sup>, pode a criatividade surgir a partir deste?

Seguindo as ideologias de Aristóteles anteriormente referidas, Bach conseguia produzir tantas melodias espontaneamente, pois existe previamente uma longa existência de tradição musical. Os compositores, escritores e criativos criam uma continuidade a uma experiência tradicional existente no meio em que vive e/ou conhece. Isto não significa que tenham conhecimento deste facto. Pondo de parte o plágio consciente, muitas das produções existentes com reminiscência de outras, são feitas de modo inconsciente pelos seus criadores. Assim, ao criar, o inventor deve deter no seu subconsciente todas as músicas, livros ou formas de arte que já criou, ouviu ou investigou em toda a sua vida.

Qualquer nova ideia que surja na mente do criador, advém de experiências e conhecimentos precedentes a ela? Aristóteles acreditava que o processo criativo advém das leis naturais e afirmava que “é impossível produzir algo sem nenhum precedente”. O filósofo defendia que a *criatividade não significa o mesmo que originalidade*<sup>2</sup> – esta depende de combinações de ideias, dando origem a algo novo. Ao contrário de Aristóteles, Platão acreditava que a inspiração é um dom divino e que “nenhum ser humano é capaz de fazer versos ou de proferir oráculos” sem estar possuído e fora de si<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> COOKE, Deryck. *The Language of Music*. Clarendon and Oxford paperbacks. Oxford University Press, 1990, p. 270.

<sup>2</sup> ARISTÓTELES. *Metaphysics*. Oxford University Press, 1928, p. 90.

<sup>3</sup> PLATÃO. *Ion*. Flammarion, 1989, secção 536.

Segundo a religião da Roma Antiga, cada objecto, local ou ser, sofre de um *genius*, um espírito guia ou divindade individual que reflecte a sua verdadeira natureza. Tudo o que uma pessoa faz - segundo esta teoria - está intimamente ligada ao seu *genius*. Ao criar, o indivíduo entrega um pouco de si à criação. Cede um pedaço da sua pessoa a uma peça que o reflecte de algum modo. Ao fazê-lo, determina o seu estilo – tal como o faz sem dar conta ao falar, andar ou escrever. Estilo esse, que facilmente identifica determinada pessoa como criadora de uma obra, aos olhos de outrem. Apesar do estilo criativo depender de vários factores – como o que está em voga de momento, ou a cultura visual do criativo – acaba por ser uma impressão dos seus pensamentos e personalidade, podendo reflectir o que sente no momento efémero da criação.

A *Musa inspiradora* pode não passar de uma metáfora da intuição do ser humano, que deve procurar estar atento a ela. Ou seja, um indivíduo deve dar a importância devida àqueles momentos semi-conscientes de lampejos, sonhos e visões que possam surgir no seu interior e transpô-los para a realidade. Muitas vezes, a intuição revela tornar-se um ponto chave na resolução de um problema ou tomada de decisão.

Assim como o físico alemão Albert Einstein definia o seu trabalho como resultado de uma combinação de vários elementos, um criativo deve ter em conta as várias fontes inspiradoras e conectá-las, dando origem à sua criação. Victor Hugo disse<sup>1</sup> *deixem os poetas sonhar, os artistas sonhar e os filósofos sonhar: deixem todos os pensadores serem sonhadores* – afirmando que todos os pensadores criativos são, na verdade, sonhadores, e que estes devem estar atentos a todos os sinais que os guiem no caminho da criação.

Considerando que a criatividade se cruza com termos como *inovação*, *originalidade* e *imaginação*, uma ideia complexa como a de criar algo do nada, faz com que o seu conceito se afaste do racional e científico essenciais a uma investigação.

<sup>1</sup> HARDING, Rosamond. *Anatomy of Inspiration*. Routledge, 1967, p. 1.

Hoje em dia um criativo é, geralmente, um especialista e conhecedor de determinado assunto – tanto pode ser um designer como um pintor ou mesmo um cientista. Isto porque a criatividade continua a estar associada a genialidades desviantes da sociedade.

A inspiração e criatividade são difíceis de expressar por palavras e de modo científico. É pouco provável que consigam encontrar justificações coerentes para as mesmas. Podem ser encontradas teorias ligadas ao lado místico e espiritual do Homem, assim como outras relacionadas com caminho mais racional, falando das memórias inconscientes que o ser humano armazena ao longo da sua existência.

Acaba por ser mais fácil sentir a inspiração e a vontade de criar, porque afinal, é esta a busca incansável ao *eu* mais profundo do ser humano.

### 3.4 REFLEXÃO

Partindo do exposto anteriormente, poderemos encontrar diferentes razões de casualidade entre a inspiração e a música, dois conceitos que acabam por estar intimamente ligados entre eles, tal como a música e o design.

Por um lado, a música pode ser um veículo de inspiração para os criativos, ou mesmo a maioria dos indivíduos. Quer pela sua melodia contagiante, letra profunda ou combinação de ambas, esta tem a arte e dom de nos hipnotizar e embalar (outros diriam iluminar) para outra dimensão. Esta é uma influência que varia em todas as pessoas, que têm uma resposta física e emocional diferente em relação à mesma música. Apesar disso, essa envolvimento existe, e o poder que tem sobre o ser humano e os seus sentimentos e emoções, bem como a sua capacidade de estimular e tomar conta dos seus pensamentos é real.

A música, sendo uma linguagem universal, dá ao indivíduo a possibilidade de conhecer culturas distantes e de aprender e assimilar as mesmas. Ao ouvir, uma pessoa pode dar asas à sua imaginação, recriando as situações que sente, livre de restrições e pressões sociais e de todo o género às quais está exposto toda a vida. Em sentido contrário, a inspiração pode ser um requisito muito importante para aqueles que querem produzir música, tanto no sentido de composição como na vertente de interpretação. O músico não programa quando estará, ou não, com a sua capacidade criativa activa. A inspiração surge dependendo do seu estado de espírito, e aparece quando menos se espera, levando à fluência de ideias.

Será necessário referir que a música só se torna numa alavanca à criatividade, quando o indivíduo a percebe dessa forma. Pelo poder que a música tem de moldar a mente humana e conduzi-la em direcção a um determinado fim, parece ser um veículo de inspiração por excelência, sendo este o papel que cumprirá no projecto suportado pelo presente estudo.

## 4 OUTROS RUMOS

Após o encontro de cruzamentos entre as principais matérias deste estudo, será necessária uma análise de outros projectos, já existentes, seguindo um conceito análogo ao presente que presidiu o projecto.

Seguindo o conceito inicial de cruzamentos entre o design, música e criatividade, foram seleccionados dois projectos, nomeadamente *websites* de sucesso mundial - DesignersMusic e Stereomood - a serem apresentados no presente capítulo.



## 4.1 DESIGNERSMUSIC

*Designers listen to awesome music. Think about it.  
Almost every designer or visual artist you know listens to great music.  
Maybe it's because we all secretly want to be rockstars.  
Or maybe we need music to sooth the crazy ideas  
thay keep coming out of our head.*

*in DesignersMusic*

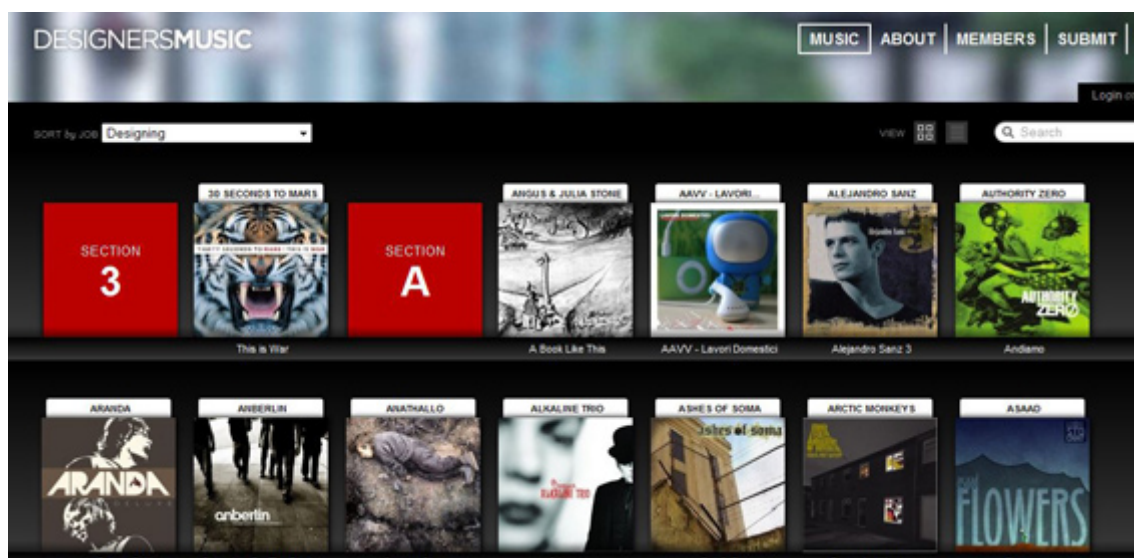
O *website* DesignersMusic foi idealizado como espaço de partilha de músicas, por e para designers, com o intuito de os inspirar na realização de projectos de design, programação ou artísticos.

Os criadores de DesignersMusic - Jonathan Longnecker e Nate Croft, da *FortySeven Media* - afirmam que os designers necessitam da música, não só como inspiração, mas também como guia das suas ideias durante o processo criativo - ler mais em *anexos*.

O presente website, centrado na influência da música no design, é dividido por categorias a explorar pelo criativo visitante. Estas, são bastante específicas e vão desde o *design de logótipos* a *entediantes mudanças de texto*.

Lançado em Janeiro de 2010, DesignersMusic já conta com um respeitável número de membros, designers e criativos, que partilham e seleccionam as músicas que se adequam a cada tarefa de um designer.

DesignersMusic é, também, aberto a todos os criativos que procuram conselhos musicais de outros designers. Graficamente, o website é minimalista e intuitivo, dividindo os álbuns musicais por categorias e ordem alfabética.



página inicial de designersmusic.com

Este ainda recente *website*, promete tornar-se numa ferramenta indispensável ao designer que necessite de encontrar em determinada música a inspiração criativa para o projecto que detenha em mãos.

## 4.2 STEREOMOOD

*Behind every song there's always an emotion.  
We don't know why but maybe that's why we love music.*

*in Stereomood*

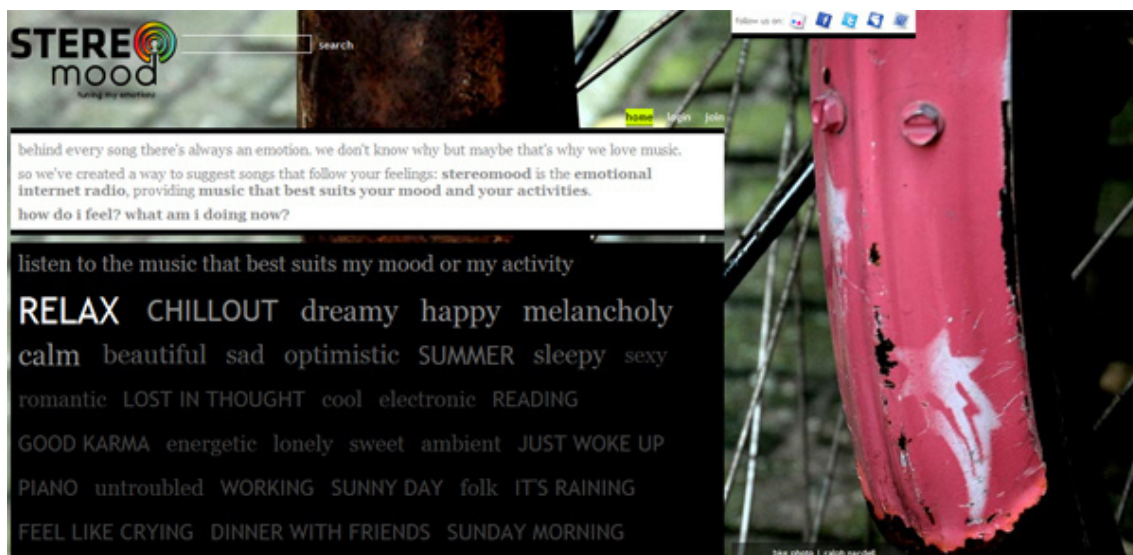
O *website* gerido por um colectivo de criativos italianos, baseia-se no pressuposto de que cada música, cada canção, está intimamente ligada a um estado de espírito do ser humano.

Qual o propósito de Stereomood? Neste espaço online são-nos sugeridas várias listas musicais - *playlists* - adequadas a diversas emoções e actividades. Estas listas vão desde os ânimos *optimistic* e *need of love* - apresentadas em texto a caixa baixa -, a actividades tão mundanas quanto *let's knit* a *cooking time* - estas a caixa alta.

O utilizador do *website* tem, à sua disposição, um encadeado de *tags* disponíveis, cada um contendo dezenas de músicas seleccionadas especificamente para cada um dos vários estilos presentes em cada lista musical. Esta selecção é resultante da avaliação dos próprios utilizadores de Stereomood, que rotulam cada nova música no site com determinado *tag*, relativo a um sentimento ou acção.

Vários estilos musicais estão presentes em cada lista musical, para todos aqueles que procuram na música um escape ou um agradável complemento sonoro à sua rotina diária. Stereomood procura, através de todas estas exposições, ser mais do que uma rádio online. Estimula o utilizador a realizar a sua tarefa ou a aprofundar as emoções, através da descoberta de vários ritmos e sons.

Graficamente simples e intuitivo, Stereomood foca a atenção do utilizador na lista musical seleccionada e na reprodução de canções contidas na mesma.



página inicial de stereomood.com

Idealizado em 2008, este *website* encontrou o sucesso entre os internautas amantes de música, que procuram uma rádio inspiradora ou adequar o seu estado de espírito a determinados sons e canções.

Stereomood consegue ser um exemplo bem sucedido de como a música pode afectar as emoções do ouvinte e os encaminha na direcção correcta ao realizar uma tarefa.



## II. PROJECTO

## 1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

A presente dissertação visa abordar os cruzamentos entre a criatividade e o design, partindo da influência inspiradora da música durante o processo criativo do designer.

Este estudo procura responder à seguinte questão de partida: pode a inspiração de um indivíduo ser exercitada, através de técnicas gráficas e editoriais, partindo da influência exercida pela música no processo criativo do mesmo?

Partindo da questão exposta, a presente investigação procura determinar:

- quais são os possíveis cruzamentos entre a inspiração e a música?
- quais os papéis da música, ao longo da História da sociedade europeia, que se possam relacionar com as suas características inspiradoras?
- poderá a música criar estados de espírito?
- será o ser humano influenciado pela música durante o seu processo criativo?
- poderá o designer usufruir da música como ferramenta?

De forma a encontrar respostas a estas questões, será importante focar os cruzamentos entre as três principais matérias que compõem este estudo - o design, a música e a criatividade - partindo da recolha de informação e revisão de literatura, anteriormente expostos no enquadramento teórico.

Após o encontro de resultados práticos desta investigação, será também essencial analisar a validação do projecto prático pelo público alvo a ser atingido -

- todo indivíduo que encontre na exploração da criatividade a sua subsistência ou libertação diária.

## 2. OBJECTIVOS

Com o presente trabalho é pretendido:

- demonstrar, através do design gráfico e editorial, os possíveis cruzamentos entre o design, a música e a criatividade;
- confirmar a simbiose entre design, música e criatividade;
- de que forma poderá a música o processo criativo de um indivíduo;
- compreender de que forma essa mesma influência está patente no resultado final de um projecto criativo;
- provar, através de testemunhos, a capacidade inspiradora da música na vida dos criativos.

A publicação que resultou da reflexão sobre a temática da criatividade teve, como ponto de partida, a influência exercida pela música no processo criativo, neste caso concreto, de um designer.



### 3. OPÇÕES METODOLÓGICAS

Partindo dos objectivos anteriormente referenciados, procedeu-se à criação de uma publicação, conceptualmente detentora, das disciplinas do design, música e criatividade.

Sendo as matérias deste estudo campos, de investigação e pesquisa extremamente vastos, será necessário serem tomadas algumas opções metodológicas de modo a orientar de forma correcta o presente projecto.

Como tal, foram tomadas as decisões de focar determinadas subdivisões de cada uma das áreas de estudo, de modo a articular, com uma maior celeridade, as mesmas. Assim, esta investigação procura encontrar, no ramo do design gráfico, as suas ligações com a música; no ramo da música as suas ligações com a criatividade; no ramo da criatividade as suas ligações com as duas áreas da música e design. Deste modo, os cruzamentos entre as três áreas tornam-se mais nítidos e susceptíveis de acontecer.

Atendendo a que a investigação supracitada deu origem a um projecto prático - *Musa de Bolso* - foi de extrema importância a sua aplicação, em termos práticos. Foram efectuadas entrevistas a designers e criativos, após testarem a publicação suportada pelo presente estudo. Poder-se-á assim concluir, da pertinência e valorização da mesma, junto do potencial público-alvo.

## 4. MOTIVAÇÕES E LIMITAÇÕES

Após o enquadramento teórico deste projecto, pode dizer-se que parece ser consensual que o ser humano encontra na música um escape para o ruído visual e sonoro, com o qual é diariamente bombardeado. No dia-a-dia, é-lhe, por vezes, difícil encontrar um momento introspectivo, um espaço em que possa encontrar em contacto consigo e com o seu *espírito* criativo.

A música consegue ser amplanente apontada como veículo à inspiração criativa, tendo uma presença recorrente no processo criativo do ser humano. Foi dito anteriormente que a música poderá ter a capacidade de tocar as emoções e moldar os seus pensamentos, algo comprovado na História dos últimos séculos.

Partindo do pressuposto de que a música é um incentivo à mente humana para a explosão criativa, a presente dissertação procura encontrar cruzamentos entre duas motivações pessoais: a música e o design gráfico editorial.

Transversalmente, *Musa de Bolso*, a publicação suportada por esta investigação, procura responder às possíveis ligações entre estas duas motivações.

É necessário salientar que muitas das opções metodológicas adoptadas na presente investigação, assim como no projecto prático que esta pretende suportar, foram sofrendo alterações devido às limitações temporais de concepção da dissertação. Assim como as limitações de tempo, também o presente projecto sofreu limitações a nível teórico, devido à falta de estudos académicos relacionados com os cruzamentos entre o design, criatividade e música, assim como a escassez de dados científicos relativos aos mesmos.

## 5. MUSA DE BOLSO

### 5.1 INTENÇÕES

*Musa de Bolso* - livro de exercícios criativos inspirados na Música, propõe-se como um livro de bolso constituído por tarefas que induzem o utilizador, através da inspiração da música, à criatividade. Para além de estimular a criatividade do seu utilizador, procura proporcionar momentos lúdicos ao mesmo.

Inserindo-se no âmbito do Mestrado em Design Gráfico e Projectos Editoriais, esta publicação encontra no design gráfico e editorial a sua concepção estrutural e conceptual, cruzada com a inicial motivação do projecto, a música.

Este projecto procura ser suportado por:

- investigação realizada anteriormente, abordando a temática do design, música e criatividade;
- a influência exercida pela música no processo criativo do designer;
- proposta de elaboração dos exercícios por um conjunto de criativos e profissionais de áreas que necessitam da criatividade;
- testemunhos dos mesmos como sustentáculo consistente da aplicação prática do presente projecto.

Partindo destas premissas, o que se propõe? Uma publicação de bolso discreta e egoísta. Como uma agenda ou diário, os exercícios são direccionados apenas e especificamente para aquele utilizador. Procura ser um diário gráfico, em aberto e inacabado. Cabe a quem o utiliza, torná-lo num livro que, de certa forma, se tornará numa cápsula temporal de momentos resguardados por uma forma física. Momentos esses, recheados de música, o veículo inspirador desda publicação.

Os exercícios propostos funcionam com o recurso a ferramentas aleatórias que cada um se motive a utilizar, seja a escrita criativa, as colagens, a pintura, o desenho, a fotografia, entre outros. Isto porque cada indivíduo tem o seu método

de trabalho preferencial, que não cabe seu julgado neste espaço. Como livro introspectivo, só faz sentido ser regido de acordo com as preferências de cada um.

Assim, os exercícios estão abertos à interpretação individual, servindo de guia na descoberta das suas capacidades criativas. Guia este, que é um convite à utilização informal e aleatória ao longo do dia, do ano e da vida.

Existe um grande número de factores que promete condicionar o resultado final - o preenchimento dos exercícios - desta publicação. São elas a música, o estado de espírito, a técnica escolhida pelo leitor, o propósito da criação e o próprio criativo - e certamente encontrar-se-ão outros agentes presentes nesta fórmula criativa em formato de livro de bolso.

O facto de haver tantas possibilidades de método o utilização desta publicação deve-se à premissa deste ser um projecto de *explosão criativa*.

A criatividade não deve sofrer limitações, muito pelo contrário, ou os desejos do leitor ficarão comprometidos, ao encontrarem uma interferência limitativa, exterior à criação. Ao criar o conteúdo da publicação, esta pode tornar-se num eclético portefólio.

No verso dos exercícios criativos, o potencial utilizador deparar-se-á com páginas em branco, preparadas para receberem as suas impressões. Estas, foram idealizadas para serem interpretadas como um diário gráfico do criativo, um espaço sem restrições criativas onde possa criar o que sente, vê e deseja.

Além de o ajudar a desbloquear a mente, este artefacto propõe-se como um manual de auto-conhecimento, pois todas as escolhas que o formam como livro são provenientes dos desejos mais íntimos.

Sobretudo, a publicação resultante da presente investigação, procura responder aos cruzamentos das matérias que a sustentam.

## 5.2 CARACTERÍSTICAS GENÉRICAS

É necessário frisar a escolha do título do projecto suportado pelo presente estudo. Porquê o nome *Musa de Bolso*?

Do grego *mousiké*, a palavra música deriva do termo colectivo das Musas, as nove filhas de Zeus e Memória, consideradas como as dadoras de inspiração ao comum dos mortais, assim como patronas das várias artes. Como referido anteriormente, a música era, na Antiguidade Clássica, valorizada pela habilidade em agradar e excitar os seus ouvintes. A presente publicação procura ser uma *pequena musa*, inspirando o indivíduo através de breves exercícios.

É no bolso que um indivíduo traz o que lhe é mais útil. Segundo a investigação anteriormente exposta, a criatividade conduz o ser humano a um estado de libertação. Assim, torna-se premente ter uma ferramenta que proporcione esse estado de espírito, sempre à mão.

Projectou-se, assim uma publicação em formato A6 (definido pela norma ISO 216), para um manuseio acessível e seguindo o conceito de livro de bolso anteriormente referenciado. As páginas são apresentadas ao leitor como uma tela, disponível ao seu preenchimento.

Não necessariamente como um plano incolor, esta procura ser apresentada de acordo com o *briefing* proposto ao utilizador.

*Musa de Bolso* foi idealizada, de início, na língua inglesa, de forma a abranger um vasto leque de criativos, com o nome original de *The Pocket Muse*. Com o adiantar da concepção deste projecto, esta ideia acabou por cair por terra, tornado-se numa publicação bilingue - em português e inglês - e por fim, resultando em duas publicações distintas, em cada uma das línguas apresentadas. Assim sendo, o projecto ultrapassa o âmbito exclusivo do utilizador de uma língua em particular, para uma utilização mais directa e aberta da publicação.

Foram assim idealizadas, primeiramente, duas publicações em diferentes linguagens. A portuguesa chamar-se-á *Musa de Bolso - livro de exercícios criativos inspirados na Música*, enquanto que a versão inglesa terá o nome de *The Pocket Muse - inspirational music-based exercises*. Todos os grafismos apresentados são semelhantes, tendo na língua a única diferença. *Musa de Bolso*, na versão portuguesa, é a publicação escolhida para suportar o presente estudo.

São cinquenta, os exercícios/tarefas que compõem a publicação. Estes, são apresentadas ao leitor através do uso de tipografia, ilustração ou fotografia, procurando inserir-se no mesmo conceito das práticas dos mesmos.

Certos exercícios conduzem a dar uma continuidade ao exposto na página. A presença dos elementos gráficos, no entanto, não procura ser monopolizadora para não limitar, mais uma vez, os movimentos e ideias criativas do utilizador, nem se apoderarem visualmente das suas criações.

Cinquenta são, também, as páginas em branco com que o leitor se irá deparar, para preencher como lhe aprouver, tornando *Musa de Bolso* num diário gráfico e de registos, para além de um livro com exercícios criativos. Estas páginas encontram-se no verso dos mesmos.

Porquê a falta de paginação? Pensado para ser folheado livremente e aleatoriamente, um índice e numeração de páginas foram excluídos do projecto da publicação, com a ressalva de possibilidade de poderem ser adoptados em eventuais edições em série.

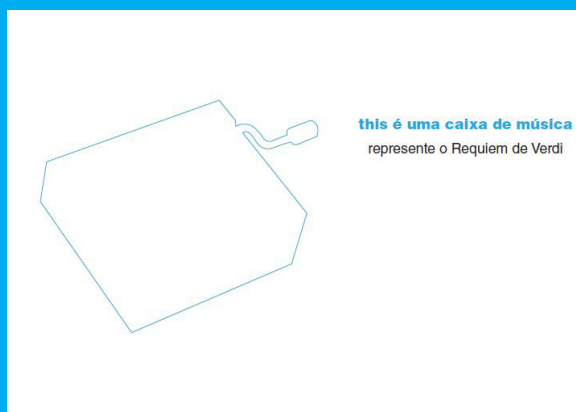
## 5.3 CARACTERÍSTICAS GRÁFICAS

A tipografia, cor e, em determinados exercícios, a fotografia, são os elementos gráficos que compõem a publicação de bolso suportada pelo presente estudo.

A escolha da fonte tipográfica adoptada neste projecto recai sobre a não serifa da Helvetica, pela sua intrínseca neutralidade. Procura-se uma hierarquização na leitura da informação, conseguida através da utilização das suas variações *roman*, *black* e *compressed*, todas presentes nas páginas de *Musa de Bolso*.

A nível de cor, foram escolhidas o *magenta*, *cyan*, *yellow* e *black*, encontrando-se dispersas ao longo do livro, sendo que a última está presente em todos os exercícios criativos.

Estão presentes na publicação três tipos de apresentação de exercícios, todos eles com características específicas. Para uma melhor segmentação, serão seguidamente numeradas e caracterizadas. Apesar de existirem excepções, são elas compostas por:



**1)**

- *briefing* composto por uma a duas linhas de texto, hierarquizadas por cor - *black* + *cyan/magenta/yellow* - e fonte *Helvetica Black* + *Helvetica Roman*.
- *grafismos* em *cyan/magenta/yellow/black* relacionados com o exercício.

os melhores concertos de sempre  
 coleccione os seus bilhetes

## 2)

- *briefing* composto por uma a duas linhas de texto, hierarquizadas por cor - *black + cyan/magenta/yellow* - e fonte *Helvetica Black + Helvetica Roman*.
- sem outro tipo de grafismos.



## 3)

- *briefing* composto por uma a duas linhas de texto, hierarquizadas por cor - *black + cyan/magenta/yellow* - e fonte *Helvetica Black + Helvetica Roman*.
- fotografia base para o exercício.



A nível de grelha, propõe-se enfatizar o *briefing* de cada página, sem perder o destaque à zona aberta à intervenção.



Assim sendo, o utilizador encontrará uma área abrangente a preencher, partindo da ilustração e fotografia que o exercício poderá conter, inerentes à tarefa disposta. Desta forma, o utilizador do livro proposto será confrontado com a missão criativa a desempenhar, sempre que o folhear.



A capa de *Musa de Bolso* apresenta-se na cor preta uniforme, seguindo o conceito de uma publicação discreta. O seu título e descrição são apresentados numa banda amovível que envolve *Musa de Bolso*.

## 5.4 TAREFAS CRIATIVAS

As tarefas propostas em *Musa de Bolso* procuram um cruzamento entre o acto criativo e a música como inspiração do mesmo. Serão apresentados os cinquenta *briefings* que compõem o projecto em questão, segmentados em quatro grupos consoante o seu propósito. São eles:

- Ilustração e Design
- Documentação
- Lazer
- Escrita Criativa.

### **Ilustração e Design**

- isto é música clássica - usa as tuas ferramentas de eleição
- isto é heavy metal - usa as tuas ferramentas de eleição
- esta é a banda dos teus sonhos - cria o seu logótipo
- cola um poster de música - refaz o mesmo
- escolhe uma música e cria um *storyboard* para o seu vídeo perfeito
- capas de vinil - cada uma deve representar uma década diferente
- a tua letra favorita - palavras não são permitidas
- este é o retrato da tua canção favorita
- cola um flyer de um concerto - refaz o mesmo
- este é um bilhete para um concerto de rock
- esta é a banda dos teus sonhos - dá-lhes um estilo
- cria uma capa de um cd baseado na sua última música
- esta é a tua fotografia, baseada na tua música favorita
- isto é uma caixa de música - representa *Requiem* de Verdi
- tipografia baseada em *punk rock*
- graffiti - algumas letras dão as melhores frases de graffiti
- capa de revista de música - a tua banda chegou ao 1º lugar de vendas
- representa o som que te rodeia
- escolhe um logótipo de uma banda - recria o mesmo
- vestir música - cria t-shirts com as tuas letras favoritas

- posters de rua - representa os teus três géneros musicais favoritos
- liga o rádio
- ouve uma música e cria uma personagem baseada na mesma
- recria a sua capa favorita
- ilustra a terceira música de um álbum escolhido aleatoriamente
- recria um poster musical
- representa pássaros a cantar
- três *flyers* para três concertos

### **Documentação**

- escreve a letra da tua música favorita
- os melhores concertos de sempre - cola os teus bilhetes favoritos
- frases soltas que ouviste em músicas ao longo do dia
- um local para coleccionar autógrafos
- um local para frases aleatórias sobre música
- fecha os olhos e ouve uma música - documenta tudo o que sentiste ao fazê-lo
- repara na primeira música que ouvires - documenta tudo sobre ela
- lista musical das tuas músicas favoritas

### **Lazer**

- sopa de letras - hinos do rock
- compara um padrão a um cartaz de concerto
- canta até cair - tira uma foto e cola-a
- pinta as músicas aleatórias
- palavras cruzadas - encontra os 15 álbuns
- pinta estes géneros musicais
- leva a tua máquina fotográfica para um passeio - documenta as músicas que ouviste, em fotografias
- a tua vida em canções
- escreve uma melodia
- põe o teu mp3 em modo aleatório - usa os nomes das músicas como resposta a cada questão

## Escrita Criativa

- escreve a tua própria letra, usando as palavras *selvagem*, *visão*, *livre*, *azul* e *real*
- escreve um postal a alguém, usando apenas letras de músicas - cola uma cópia
- a biografia da banda dos teus sonhos
- escreve uma crítica a um concerto

Algumas das presentes missões poderão pertencer a mais do que um grupo de género. Note-se que a publicação procura encontrar os possíveis cruzamentos entre as diversas áreas, surgindo assim exemplos cuja interpretação pessoal do leitor poderá condicionar o seu lugar relativo neste livro de bolso.

Qual o ponto de partida na criação destes exercícios criativos? Estes exercícios foram concebidos com base em projectos práticos resultantes da influência da música no seu processo criativo. Adaptadas ao projecto prático concebido, as missões passam por exercícios ilustrativos auxiliados pela música escolhida para o efeito ou mesmo por jogos lúdicos musicais.

As cinquenta missões foram idealizadas partindo dos cruzamentos entre o design/ilustração e a música, com duas excepções: o exercício recreativo “compara um padrão a um cartaz de concerto” é baseado na rubrica *a dress & a gig poster* do blog da directora creativa Kate McCagg (*anexos*) e o exercício de documentação “põe o teu mp3 em modo aleatório” é baseado no jogo *Mp3 Shuffle* do Livejournal. Todos os restantes exercícios foram idealizados especificamente para o projecto prático.

## 5.5 APLICAÇÃO PRÁTICA

Após a concepção dos exercícios, tornou-se necessária a aplicação prática dos mesmos, como que validando o presente projecto.

Foram inquiridos trinta indivíduos, com idades compreendidas entre os 20 e os 30 anos, licenciados ou profissionais em distintas áreas da criatividade, para testar a publicação *Musa de Bolso*. Para o efeito, foram seleccionados exercícios práticos de distintos grupos: ilustração e design, documentação, lazer e escrita criativa.

Os trinta sujeitos situam-se em diversas áreas criativas, sendo elas seguidamente enumeradas: o design (comunicação/gráfico/industrial/web/moda), a música, a ilustração, a fotografia, o cinema, a arquitectura e a escrita criativa.

Os sujeitos inquiridos foram também submetidos às seguintes questões:

- Qual a sua área profissional ?
- Costuma ouvir música enquanto trabalha?
- Acha que a música influencia o seu processo criativo?
- Se sim, de que modo exerce essa mesma influência?

Numa primeira aproximação ao objecto em estudo, todos os indivíduos se mostraram receptivos à ideia de possuírem uma publicação como *Musa de Bolso*, como um diário gráfico com tarefas inspiradoras para preencherem diariamente, em momentos de lazer.

Os exercícios resultantes da presente aplicação prática, assim como as respostas às questões colocadas, serão analisadas para uma reflexão conclusiva.

### III. DISCUSSÃO DE RESULTADOS

## 1. ANÁLISE DE RESULTADOS

Partindo das respostas dos indivíduos inquiridos, na fase da aplicação prática do presente projecto, far-se-á uma exposição de dados, seguida de uma análise de resultados. Para uma melhor compreensão dos dados expostos, é aconselhada uma visualização das infografias em apêndices.

- 30 indivíduos, de diversas áreas da criatividade, foram inquiridos;
- 60% dos indivíduos são do sexo feminino e 40% do sexo masculino;
- 43 % dos inquiridos são profissionais de diferentes ramos da área do design, entre eles o design de comunicação, web-design, industrial e moda;
- 13 % dos inquiridos pertencem à área da música / 13 % à área da arquitectura / 10 % de escrita criativa / 7% de ilustração, fotografia e cinema, respectivamente;
- entre os indivíduos entrevistados, 87 % afirmou ouvir música enquanto pratica um trabalho prático;
- 70% dos inquiridos afirmou encontrar na música uma influência clara no seu processo criativo;
- 30 % afirmou encontrar na música um estímulo ou meio de descontração durante o seu processo criativo;
- 48 % dos indivíduos, que afirmam encontrar na música uma influência clara no seu processo criativo, são profissionais da área do design;
- nenhum indivíduo afirmou não encontrar na música uma influência.

De acordo com os dados revelados, pode verificar-se que a música detém a capacidade de influenciar o processo criativo de uma grande parte dos profissionais de diversas áreas da criatividade. Mesmo os indivíduos que não encontram na música uma influência conceptual, retiram dela o seu poder estimulante.

A influência da música revela-se como uma ferramenta positiva no processo criativo dos criativos analisados neste estudo. A sua presença é uma constante durante o trabalho dos presentes indivíduos, salvo algumas excepções, nomeadamente na área da música. Os criativos desta área afirmam não necessitar de ouvir música enquanto trabalham, pois estão em processo de criação da própria música.

Devido à existência de exceções, salienta-se que a música pode não contribuir para uma mudança de humor, ou aumento de criatividade, de alguns indivíduos. No entanto, através da amostra de sujeitos exposta anteriormente, pode-se afirmar de que estes casos não se apresentam, na prática e estatisticamente, demasiado relevantes. É provável que a fraca influência da música nesses mesmos indivíduos esteja relacionada com outros factores externos.

A maioria dos sujeitos referiu ter, na música, uma ferramenta essencial no seu processo criativo. Como referido anteriormente, todos demonstraram uma receptividade ao uso de *Musa de Bolso* como uma companhia criativa de bolso.

Mesmo após uma verificação positiva do intuito de *Musa de Bolso*, será necessário referir que é provável que não existam exercícios “miraculosos” para o encontro da criatividade, e um indivíduo não receberá um rasgo de genialidade criativa de um momento para o outro. No entanto, verifica-se que alguns exercícios de descontração poderão desinibir o indivíduo e treinar o desenvolvimento da sua criatividade. Exercícios estes que, com o auxílio da música e suas capacidades inspiradoras, podem alcançar, com maior sucesso, um despoletar da criatividade de um indivíduo. Ainda assim, o seu génio criativo não progredirá sem ânimo e consciência das suas próprias capacidades.



## 2. REFLEXÕES FINAIS

Perante a presente investigação e após a aplicação do projecto prático resultante da mesma, é possível afirmar que a música é uma importante ferramenta no processo criativo do designer.

*Musa de Bolso*, o projecto prático resultante do presente estudo, procura responder às premissas iniciais da dissertação, cruzando o poder influente da música com várias tarefas criativas que necessitam da mesma para serem cumpridas. Este revelou-se, através da aplicação prática, habilitado à inspiração criativa.

Devido às limitações temporais, a simbiose entre o design, a música e a criatividade não foi amplamente investigada, pelo que o presente estudo procura encontrar-se aberto à possibilidade de continuidade, permitindo uma reutilização de conteúdos ou reaproveitamento do seu conceito inicial, adaptado a outra realidade artística.

Será também relevante salientar a possibilidade de edição da publicação *Musa de Bolso*, reforçando o seu lugar como auxiliar à actividade criativa, sendo que este feito poderia resultar em ligeiras alterações ao livro de bolso; a introdução de um índice e paginação da publicação se for necessário para uma melhor orientação do leitor; uma diferente técnica de impressão e papel de acordo com o orçamento em questão; a possibilidade de edição apenas numa língua, dando azo a um melhor aproveitamento do espaço da página.

Sendo a música uma *musa* fomentadora da criatividade, outras actividades poderão estar presentes no processo criativo de um designer sem que este se aperceba numa primeira instância. Porventura, a possibilidade de criação de uma colecção de livros de bolso, tendo cada uma das nove “musas” das artes como conceito, ficará em aberto.

Conclui-se que, após a presente investigação, que existe uma associação entre a música e o processo criativo de um designer. Apesar da escassez de estudos científicos relativos às matérias pertinentes, podemos encontrar, ao longo da História da música, vários indícios da sua forte influência no ser humano, focando os processos criativos do cidadão comum e dos artistas.

O criativo pode encontrar na música uma alavanca e inspiração nos seus projectos pessoais e profissionais. O acto de ouvir e apreciar música cruza-se com a realização de projectos criativos, pela actividade instrospectiva que acarreta. O criativo libertar-se-á quando conhecer as suas próprias capacidades, mas a música tem a capacidade de acelerar este processo.

A música parece deter o poder de criar estados condutores à criatividade, acabando por se tornar numa ferramenta essencial no processo criativo de um designer ou criativo.

## BIBLIOGRAFIA

### BIBLIOGRAFIA GENÉRICA

- . BENRIK LTD. *This Diary Will Change Your Life 2009*. Boxfree, Limited, 2008
- . CAGEN, Sasha. *To-Do List: From Buying Milk to Finding a Soul Mate, What Our Lists Reveal about Us*. Simon & Schuster, 2007
- . DAMMERS, Jerry. *The Music Library: Graphic Art and Sound*. Fuel, 2005
- . GERAGHTY, Margret. *The Five Minute Writer: Exercise and Inspiration in Creative Writing in Five Minutes a Day*. How to Books, 2009
- . GIBBS, Tony. *The Fundamentals of Sonic Art and Sound Design*. AVA Publishing, 2007
- . GREGORY, Danny. *The Creative License: Giving Yourself Permission to be the Artist You Truly Are*. Hyperion Books, 2006
- . JAY, Rebecca. *Dodo Pad Diary 2010*. Dodo Pad, 2009
- . KEEL, Philipp. *Keel's Simple Diary*. Taschen America Llc., 2009
- . LaBELLE, Brandon. *Background Noises: Perspectives on Sound Art*. Continuum International Publishing Group Ltd. , 2006
- . LLC CHRONICLE BOOKS. *One Sketch a Day: A Visual Journal*. Chronicle Books Llc., 2010
- . MARSHALL, Kate; MARSHALL, David. *Picture of Me: Who I Am in 221 Questions*. Broadway Books, 2009
- . McBRIDE, Susan. *Don't Get Caught Doodle Notebook*. Lark Books NC, 2005
- . NOLA, Lisa. *Music Listography Journal*. Chronicle Books, 2009
- . RYAN, Nellie. *Designer Doodles*. Michael O'Mara Books Ltd., 2009
- . PRICE, Dan. *How to Make a Journal of Your Life*. Ten Speed Press, 1999
- . SMITH, Keri. *Living Out Loud – An Activity Book to Fuel a Creative Life*. Chronicle Books, 2003
- . SOMEGUY. *1000 Journals Project*. Chronicle Books, 2007
- . STONE, Nannette. *The Book of Me: A Do-It-Yourself Memoir*. Peter Pauper Press, 2008

- . VICKTIONARY. *Musikgraphics: Visualizing the Rhythm of Music*. Viction Design Workshop, 2008
- . VICKTIONARY. *Stereo Graphics: Graphics in New Dimensions*. Viction Design Workshop, 2008
- . WOOLMAN, Matt. *Sonic Graphics/Seeing Sound*. Thames & Hudson, 2000
- . YELLOW BIRD PROJECT. *Indie Rock Coloring Book*. Chronicle Books, 2009

## BIBLIOGRAFIA ESPECÍFICA

- . AGARWAL, Mirgandra. *Philosophy of Inspiration*. Sterling Publishers Pvt. Ltd, 2005
- . COOKE, Deryck. *The Language of Music*. Oxford University Press, 1990
- . DE CANDÉ, Roland. *L'invitation à la musique*. Seuil , 1980
- . LIPMAN, Matthew. *Philosophy goes to School*. Temple University Press,U.S., 1988
- . LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness and Creativity* . Michael Joseph , 2007
- . MINSKY, Marvin Lee. *Music, Mind and Meaning*. Massachusetts Institute of Technology, Artificial Intelligence Laboratory, 1981
- . NACHMANOVITCH, Stephen. *Free Play – Improvisation in Life and Art*. Penguin Group (USA), 1990
- . ROTHENBERG, Albert; HAUSMAN, Carl R. *The Creativity Question*. Duke University Press, 1976
- . ROWELL, Lewis. *Thinking About Music: An Introduction to the Philosophy of Music*. University of Massachusetts Press, 1984
- . SHAUGHNESSY, Adrian. *How to be a graphic designer, without losing your soul*. Lawrence King Publishing, 2005
- . TOMÁS, Lia. *Música e Filosofia: Estética Musical*. Irmãos Vitale, 2004

## GLOSSÁRIO

### **amouosos**

adjectivo grego qualitativo referente a um indivíduo inculto ou rude, equivalente ao Latim *non musicae* – não musical.

### **Anaxágoras de Clazómenas** (c. 500 – 428 a.C.)

filósofo pré-socrático e o primeiro a introduzir a Filosofia na cidade de Atenas. Desenvolveu a ideia de um princípio unificador ilimitado e ordenador da matéria, o nous – ou intelletto – da natureza espiritual.

### **Aristóteles** (c. 384 – 322 a.C.)

filósofo e cientista grego cujo pensamento determinou o curso da História intelectual ocidental. Estudou na Academia de Platão, seu mentor, em Atenas, durante cerca de vinte anos onde, em 335 a.C., fundou o Lykeion (que originou a palavra liceu). Teorizou acerca de diversos tópicos, cobrindo quase todas as ciências e artes. Aristóteles considerava a música, entre outras artes, como imitação de algo precedente, através de ritmo e harmonia. O filósofo acreditava que a imitação era natural do ser humano e uma vantagem deste em relação aos animais irracionais.

### **Bach, Johann Sebastian** (1685 – 1750)

músico e compositor alemão, considerado como o melhor do período Barroco ou mesmo da História da música. No seu tempo, a sua reputação como organista era superior à de compositor, que teve um maior reconhecimento a partir do século XIX. Conta-se que o compositor acreditava que sofria de inspiração em demasia, ao afirmar a um dos seus pupilos que era difícil para ele “não tropeçar em novas melodias todas as manhãs”. O músico alemão era extremamente devoto e inspirava-se em Deus em muitas das suas composições.

## **briefing**

conjunto de informações e tarefas cedidas para o desenvolvimento de um projecto. É comum focar os objectivos do projecto e não a estética do mesmo, que cabe ao criador desenvolver.

## **criatividade**

um fenómeno amplamente complexo, até hoje teorizado nas perspectivas da Filosofia, Psicologia Comportamental e Social, Psicometria, Ciência Cognitiva, Inteligência Artificial, Estética, História, Economia, Design, Negócios e Gestão, entre outros.

Não existe nenhuma definição autoritária para criatividade. A ela é atribuída intervenção divina, processos cognitivos, personalidade e mesmo sorte. Já fora associada ao génio, doenças mentais, humor e à fase sono R.E.M. . Sabe-se que está intimamente ligada ao lado direito do cérebro. Pode ser reconhecida como um processo mental que envolve a descoberta de novos conceitos e ideias, através de discernimento consciente ou inconsciente ou também a habilidade de criar trabalhos artísticos, resolver problemas de novas formas ou desenvolver uma ideia de forma pouco convencional. Foi, em vários períodos da História, vista como influência das Musas.

## **Filolau (470 – 385 a.C.)**

filósofo pitagórico (discípulo de Pitágoras) e pré-socrático. Defendia que o Universo era determinado por números, assim como a música. Filolau usou a escala musical para ilustrar a sua filosofia numérica.

## **genius**

o espírito projector de cada Ser, local ou objecto, de acordo com a Religião na Roma Antiga. Era comumente considerado como um guia para os membros do sexo masculino (equanto todas as mulheres possuíam um espírito juno). Originalmente, os genii eram ancestrais guardiões dos seus descendentes, cedendo poderes intelectuais aos mesmos.

## **improvisação**

agir ou criar no momento, como resposta a estímulos interior e exteriores a quem o pratica. A improvisação pode surgir de uma consciência pessoal momentânea. O estudo de técnicas da improvisação pode influenciar as competências de um indivíduo pessoal e profissionalmente. Muitas delas, são similares a práticas de relaxamento e meditação religiosos.

## **inspiração**

um estado psíquico que estimula a criação artística através de determinado guia ou motivação. Geralmente, relaciona-se com algo místico e espiritual que invade determinado indivíduo e o estimula à produção artística. Os antigos Gregos acreditavam que as Musas eram portadoras da inspiração.

## **intelletto**

ver *nous*.

## **Kandinsky, Wassily (1866 – 1944)**

artista russo, considerado como o precursor da arte abstracta, com obras intimamente ligadas à música. As obras de Kandinsky estão impregnadas de elementos musicais, como o ritmo, as notas e a harmonia melódica e o artista fazia questão de salientar a estreita relação entre a pintura e a música. Diz-se que o pintor possuía faculdades sinestésicas. Kandinsky teorizou a relação entre vários sons e cores, afirmando, entre outros, que o círculo é a mais perfeita forma, representando a alma humana.

As suas teorias sinestésicas foram publicadas em *Punkt und Linie zur Fläche*, onde analisou de forma subjectiva os vários elementos geométricos de obras pictóricas. O pintor afirmou que o ponto é uma pequena mancha de cor colocada pelo artista na tela – esta não é uma forma geométrica nem uma abstracção matemática – possuindo uma extensão, uma forma, que tanto pode ser um

quadrado, um triângulo ou algo mais complexo. A localização onde este ponto de cor se encontra ganha uma nova tonalidade dependendo dos outros elementos, pontos e linhas, que o rodeiam. A linha, no entanto, é derivada de uma força aplicada em determinada direcção e pode ser de vários géneros como direita ou ângular. Kandinsky relacionava o ponto e a linha com a música e considerava que os elementos de uma tela contribuíam para a riqueza de uma composição lírica.

### **Michelangelo di Lodovico Buonarroti (1475 – 1564)**

considerado uma das maiores influências da História da Arte dos últimos séculos, Michelangelo foi um arquitecto, pintor, escultor e poeta do Renascimento. O artista italiano via a arte como originária da inspiração e cultura. Michelangelo acreditava que todos os pedaços de mármore continham uma escultura e que o trabalho de um escultor é libertar da pedra essas formas aprisionadas.

### **mousiké**

(pronunciada *mussikê*) palavra grega para a “arte das Musas”. A música era parte integral da vida na Grécia Antiga. Os principais instrumentos musicais eram a lira e vários tipos de aulos. Enquanto a lira acompanhava a poesia lírica, a flauta acompanhava os espectáculos de tragédia e comédia. A lira é um instrumento de cordas verticais de igual extensão e considerada um instrumento superior. O aulos é um instrumento de sopro e de diferentes tipos, usada maioritariamente por escravos.

A mousiké estava presente em todas as ocasiões públicas como banquetes ou funerais. Os gregos acreditavam no poder moral da música – Platão e Aristóteles defendiam que esta podia influenciar e moldar o carácter de um indivíduo.

### **Musas**

segundo a mitologia grega, são um grupo de irmãs, filhas de Zeus e Mnemosyne (ou a Memória), deusas da música, dança e literatura. Hesíodo (c. VIII a.C.) foi o primeiro a nomeá-las. De acordo com o poeta grego, as Musas são nove irmãs



que influenciam e inspiram os poetas. Todo o género de artistas na Antiga Grécia sentia uma ligação íntima com as Musas, consideradas a fonte dos seus dons. Os rituais de adoração às Musas centravam-se em Pieria, perto do Monte Olimpo, apesar de serem adoradas por toda a Grécia.



*Clio, Euterpe e Thalia* (1652-1655) - Eustache Le Sueur

Cada irmã personificava uma arte em particular: Euterpe, a música instrumental; Calliope, a poesia épica; Clio, a história; Erato, a poesia lírica; Melpomene, a tragédia; Polyhymia, a poesia coral; Terpsichore, a dança; Thalia, a comédia; Urania, a astronomia. São vários os mitos acerca das nove irmãs, como o o poeta Thamyras que competiu contra elas e perdeu a sua visão e as Sereias foram por elas derrotadas e perderam as suas asas, partindo para o mar.

## **música**

forma de arte que combina sons vocais ou instrumentais como expressão e forma emocional, geralmente de acordo com os standards culturais do ritmo, melodia e harmonia. A música pode também implicar padrões de ritmo e métrica. Todas as sociedades humanas têm presente esta forma de arte, que é usada com vários propósitos, como ritual, comunicação ou entretenimento.

## **nous**

termo filosófico grego intimamente ligado ao intelecto e razão. Alguns filósofos definiram nous como parte imortal da alma e independente da mesma. Anaxágoras descreveu a palavra como a energia que deu forma ao mundo a partir do caos.

## **Pitágoras de Samos (c. 570 – 495 a.C.)**

filósofo e matemático grego cuja vida está envolta em lendas. Diz-se que o Pitágoras foi o primeiro ocidental influente a praticar o vegetarianismo. Sabe-se que os seus seguidores tinham uma visão mística dos números e a sua relação com a natureza. Nenhum dos seus escritos chegou aos nossos dias, pelo que não se pode determinar ao certo se os pensamentos pitagóricos são de sua autoria ou dos seus discípulos. A proporção musical e as escalas foram estudadas pelo filósofo.

## **Platão (c. 428 – 348 a.C.)**

filósofo e matemático do período clássico da Grécia Antiga. O seu mentor foi Sócrates e o seu discípulo Aristóteles. Após anos de estudo, fundou a Academia em Atenas, onde se davam discussões científicas e filosóficas, conhecida com a primeira Universidade na História. Os escritos de Platão tomam forma de diálogos entre duas personagens que se questionam mutuamente. O filósofo defendeu a música como parte da educação e considerava-a fundamental para o desenvolvimento do carácter das crianças gregas.

## **sinestesia**

uma percepção simultânea de duas percepções distintas. Uma parte da população mundial sofre de sinestesia (cerca de um em cada dois mil indivíduos). Esta, é condição que um tipo de estímulo evoca a sensação de outro, tal como visualizar cores ao ouvir um som, a forma mais comum de sinestesia. Esta palavra significa literalmente “união de sentidos”.

**techne** (ou techné)

palavra grega para arte, aptidão, ofício e técnica, entre outros significados.

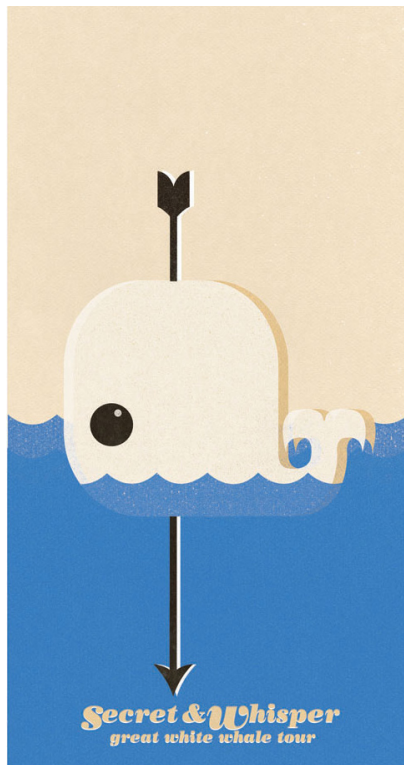
**Vedas**

são quatro antigas colecções de mantras religiosos e rituais, escritas em sânscrito por volta de 1500 a.C. – a mais antiga literatura indo-europeia. A palavra veda significa conhecimento e Veda, como nome colectivo, referencia as quatro Vedas e suas interpretações. Estas incluem os Brahmana (que expõem a relação entre Vedas e as cerimónias sacrificiais), os Aranyaka (com o intuito de serem lidos por eremitas) e ainda os Upanisads (em busca da essência da realidade), entre outras compilações. As quatro Vedas são compostas pela “veda dos hinos” Rigveda, a “veda do sacrifício” Yajurveda, a “veda dos cantos rituais” Samaveda e Atharvaveda, conhecida como “a quarta veda”.

## ANEXOS

- Cartazes musicais
- Testemunhos de designers/criativos acerca da influência da música no seu processo criativo
- (O) Estatuário
- Rúbrica *Dress & a Gig Poster*

## ANEXOS . CARTAZES MUSICAIS



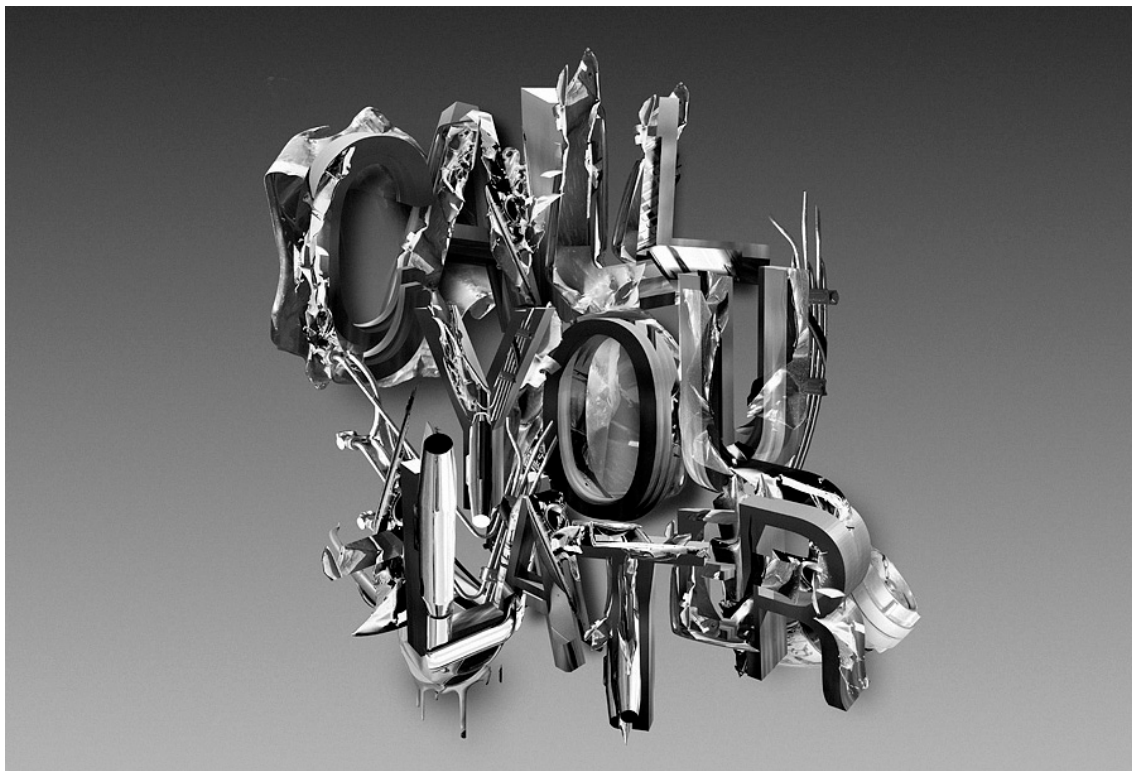
Gig Posters - behance.net - Anwar Pack e Tom Huveners (respectivamente)



Nada Surf Gig Poster - behance.net - Michael Harpin + Arcade Fire Gig Poster - gigposters.com



## ANEXOS . TESTEMUNHOS



*Campanha para a Fiat (Leo Burnett Brazil) - justinmaller.com - Justin M. Maller*

“Music is an integral, interwoven, intangible yet indispensable part of my creative process. I tend to save listening to my favourite albums for times where I need to produce my best creative work - I will often watch movies when drumming out less inspired work, but find that my imagination really fires up when the tunes kick in. I have no set genre or band that I listen to when I create - I just listen to whatever album it is that I have on rotation and see where it takes me. Lately I’ve been listening to The XX, Led Zeppelin and Bloc Party - it’s made for some really wonderful creative sessions.”

- Justin M. Maller em entrevista a *Abduzeedo*, sobre a influência da música nos seus projectos criativos

## ANEXOS . TESTEMUNHOS



*Typographic Illustration- behance.net/alexbeltechi - Alex Beltechi*

“Music and Design are two faces of the same coin for me. An image is something you see, and music is something you hear, though I use both to communicate a message. Just as I appreciate and create images, I listen to and compose music. Nevertheless, I see design as my career and music as my passion. The tablet is my job and the piano key is my hobby, though I do enjoy both very much. I also tend to be critical on both. When I see a poster, I sort of critique it in my head. The same applies for music, and you’d be surprised to see that design principles apply to music as well. They really are one and the same thing, so it’s no surprise that so many designers get involved in music, or at least feel a special connection to it.

I usually listen to music when I design, because it drives and inspires me. My music choice is usually a range of classical, neoclassical, movie soundtracks or solo piano music. ”

- Alex Beltechi em entrevista a *Abduzeedo*, sobre a influência da música nos seus projectos criativos

## ANEXOS . TESTEMUNHOS

“First, an introduction: This crazy project is the brainchild of Jonathan Longnecker and Nate Croft, aka FortySeven Media. We’re two guys who started designing because we wanted to be rockstars. The band needed a website, posters and CD covers, right? Sure we can do that! Well it stuck. And while we still love making and producing music, we’ve gone on to make design our living. Alright, onto the explanation:

Designers listen to awesome music. Think about it. Almost every designer or visual artist you know listens to great music. Maybe it’s because we all secretly want to be rockstars (ahem, see above). Or maybe we need music to sooth the crazy ideas that keep coming out of our head. Either way, it’s time we start sharing these tunes with each other on a larger scale.

The more we thought about it, the more it made sense to put together a site where we can find new music from other designers and share what we listen to as well. I mean, we could have put up everything we listen to, but we’re not that interesting!”

- *About DesignersMusic* - [designersmusic.com/about/](http://designersmusic.com/about/)



## ANEXOS . (O) ESTATUÁRIO

### (O) ESTATUÁRIO

Concedo-vos que esse índio bárbaro e rude seja uma pedra: vede o que faz em uma pedra a arte.

Arranca o estatuário uma pedra dessas montanhas, tosca, bruta, dura, informe, e depois que desbastou o mais grosso, toma o maço e o cinzel na mão, e começa a formar um homem, primeiro membro a membro, e depois feição por feição, até a mais miúda: ondeia-lhe os cabelos, alisa-lhe a testa, rasga-lhe os olhos, afila-lhe o nariz, abre-lhe a boca, avulta-lhe as faces, torneia-lhe o pescoço, estende-lhe os braços, espalma-lhe as mãos, divide-lhe os dedos, lança-lhe os vestidos. Aqui desprega, ali arruga, acolá recama, e fica um homem perfeito, e talvez um santo que se pode pôr no altar.

O mesmo será cá, se a vossa indústria não faltar à graça divina. É uma pedra, como dizéis, esse índio rude? Pois trabalhai e continuai com ele (que nada se faz sem trabalho e perserverança), aplicai o cinzel um dia e outro dia, dai uma martelada e outra martelada, e vós vereis como dessa pedra tosca e informe fazeis não só um homem, senão um cristão, e pode ser um santo.

Sermão do Espírito Santo, pregado no ano de 1657, em S.Luís do Maranhão, na Igreja da Companhia de Jesus, aquando da partida para o rio Amazonas de uma missão de jesuítas.

## ANEXOS . RÚBRICA DRESS & A GIG POSTER

a dress & a gig poster



a dress & a gig poster



a dress & a gig poster



a dress & a gig poster



Exemplos da rubrica *A Dress & Gig Poster*

*The Shallow End* - [theshallowend.tumblr.com](http://theshallowend.tumblr.com) - Kate McGagg

## APÊNDICES

- Testemunhos de designers/criativos acerca da influência da música no seu processo criativo
- Aplicação prática - infografias com resultados das entrevistas
- *Musa de Bolso* - exercícios
- *Musa de Bolso* - imagens
- Aplicação prática - amostra de exercícios resultantes das entrevistas
- CD - dissertação *Musa de Bolso* em suporte digital

## APÊNDICES . TESTEMUNHOS (AMOSTRA DE ENTREVISTAS)

Idade: 21

Costuma trabalhar a ouvir música? Sim

Acha que a música influencia o seu processo criativo? Penso que sim, pois sendo esta uma forma de arte, influencia-nos constantemente, mesmo que de forma inconsciente, levando a alterações do nosso estado emotivo. Como tal, penso que no processo criativo a presença da música é igualmente importante, visto que pode jogar com a nossa inspiração e posteriormente ajudar-nos a fazer um melhor trabalho com melhores resultados.

---

Idade: 24

Costuma trabalhar a ouvir música? Sim, sempre. Tenho sempre o rádio ligado.

Acha que a música influencia o seu processo criativo?  
Penso que sim sem dúvida. O silêncio remete-me mais para o vazio e a ausência de ideias enquanto que quando oiço música vejo imagens associadas a ela e isso faz trabalhar a minha imaginação e a minha criatividade.

---

Idade: 21

Costuma trabalhar a ouvir música? Não

Acha que a música influencia o seu processo criativo? Claro que sim. Acho que a música influencia o meu processo criativo porque a música, como todas as artes, faz-nos viajar: leva-nos para planos abstractos.

## APÊNDICES . TESTEMUNHOS (AMOSTRA DE ENTREVISTAS)

Idade: 22

Costuma trabalhar a ouvir música? Sim

Acha que a música influencia o seu processo criativo? Claro que sim! Música é arte e arte é admirar aquilo que é belo. E o belo nunca cansa. Influencia completamente o estado de espírito e o processo criativo, na medida em que, como arte, transmite emoções que nos contagiam, alterando o íntimo e, como tal, modelando o processamento daquilo que estamos a fazer (seja artístico ou não).

---

Idade: 26

Costuma trabalhar a ouvir música? Sim.

Acha que a música influencia o seu processo criativo? Influencia bastante o meu processo criativo. Essa influência varia consoante o tipo de musica que estou a ouvir. Pode ser uma influencia positiva ou negativa e, nessa altura, ou mudo a musica ou desligo. Quando a influência é positiva, as ideias vão surgindo, o trabalho flui bastante melhor quando gosto verdadeiramente da musica.

---

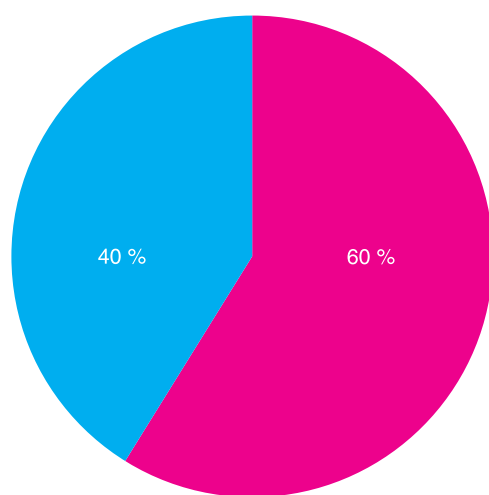
Idade: 26

Costuma trabalhar a ouvir música? Sim

Acha que a música influencia o seu processo criativo? Sim, tem alguma influência geralmente, em momentos de grande stress, funciona como um calmante, ajudando-me a concentrar melhor nos meus objectivos. É como um ciclo, oiço música, fico mais calma logo a criatividade aumenta.

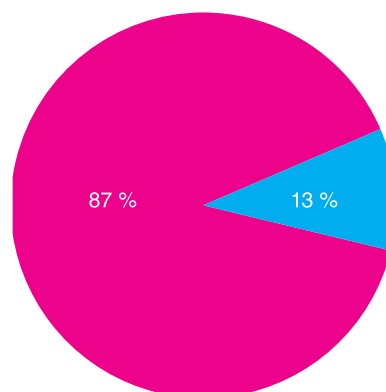
## APÊNDICES . APLICAÇÃO PRÁTICA - INFOGRAFIAS

Sexo do entrevistado:



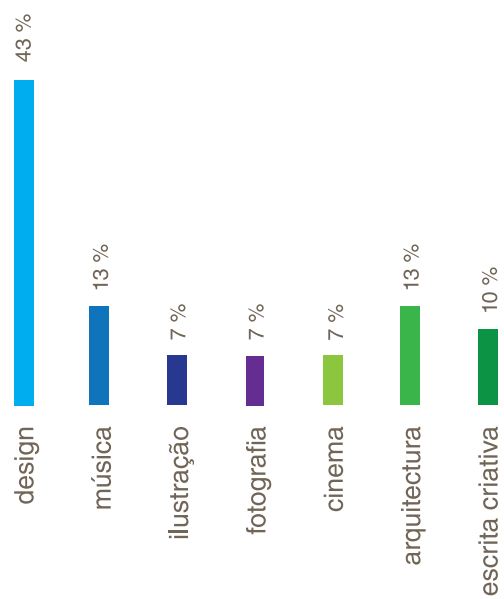
● masculino  
● feminino

Trabalha a ouvir música?



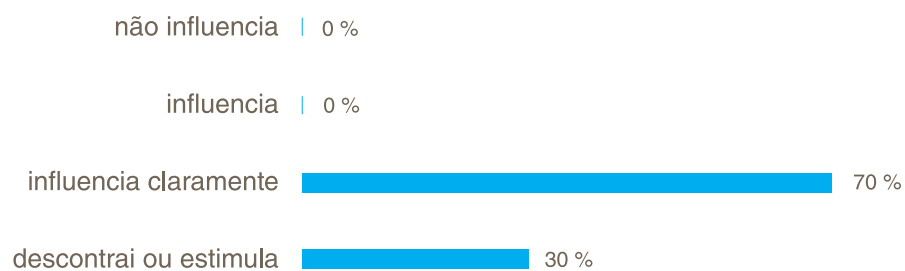
● não  
● sim

Área do entrevistado:

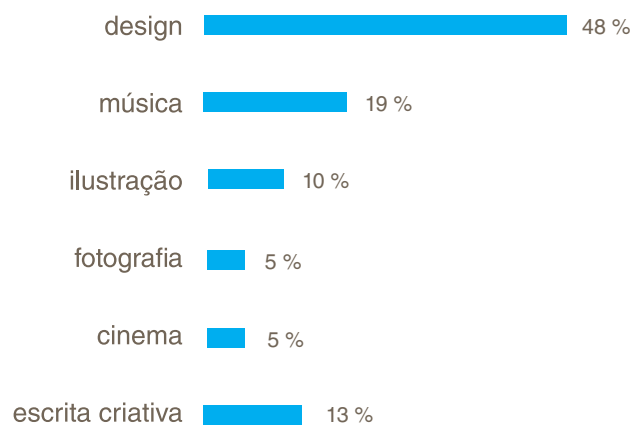


## APÊNDICES . APLICAÇÃO PRÁTICA - INFOGRAFIAS

### A influência da música no processo criativo



### Influência clara da música no processo criativo



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

# MUSA DE BOLSO

LIVRO DE EXERCÍCIOS CRIATIVOS INSPIRADOS NA MÚSICA



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

MESTRADO EM DESIGN GRÁFICO E PROJECTOS EDITORIAIS  
FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO

### MUSA DE BOLSO - LIVRO DE EXERCÍCIOS CRIATIVOS INSPIRADOS NA MÚSICA

Este é um livro de bolso recheado de tarefas inspiradas na música e destinado a todos aqueles que pretendam explorar a sua criatividade.  
Usa as tuas técnicas artísticas favoritas para realizar estas missões inspiradoras e liberta o teu espírito criativo ao som das tuas músicas favoritas.

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

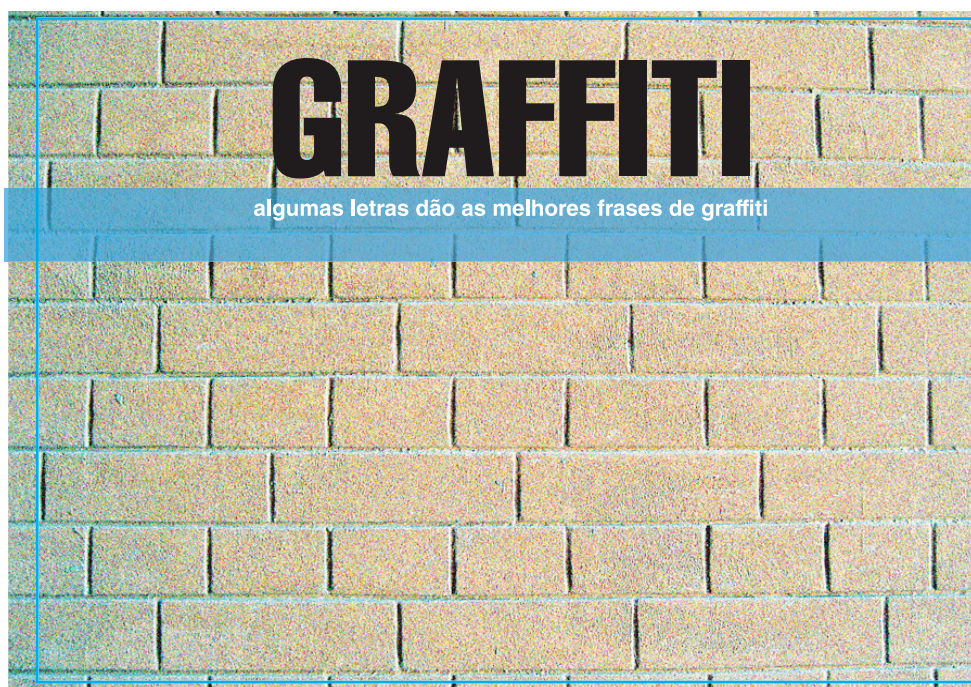
esta é a tua fotografia, baseada na tua música favorita



# isto é música clássica

usa as tuas técnicas artísticas de eleição

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

# ISTO É HEAVY METAL

usa as tuas técnicas artísticas de eleição

**TIPOGRAFIA**  
baseada em **punk rock**

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

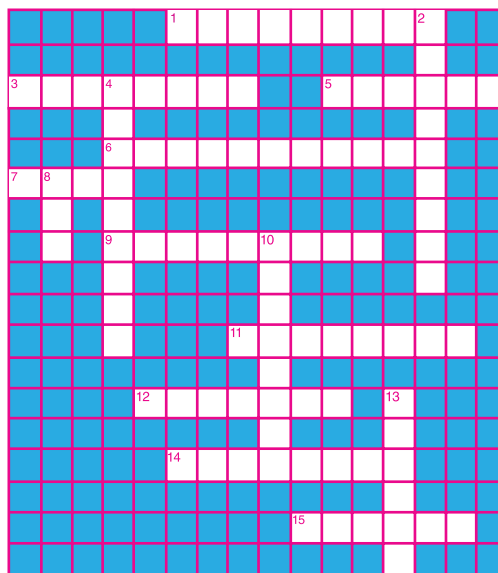
**escreve**

a letra da tua música favorita

### palavras cruzadas

encontra os 15 álbuns

1. Nirvana (1991)
2. Kiss (1976)
3. Black Sabbath (1970)
4. The Rolling Stones (1966)
5. Joy Division (1980)
6. Lou Reed (1972)
7. Joni Mitchell (1971)
8. David Bowie (1977)
9. Van Morrison (1970)
10. Outkast (1998)
11. The Beatles (1966)
12. Elvis Presley (1999)
13. Patti Smith (1975)
14. Michael Jackson (1982)
15. Bob Marley & The Wailers (1984)



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

**os melhores concertos de sempre**

colecciona os seus bilhetes

ACID JAZZ GRUNGE  
PUNK AFRO BLUES  
SIS BEAT IDM  
OS ROCK

pinta os géneros musicais

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

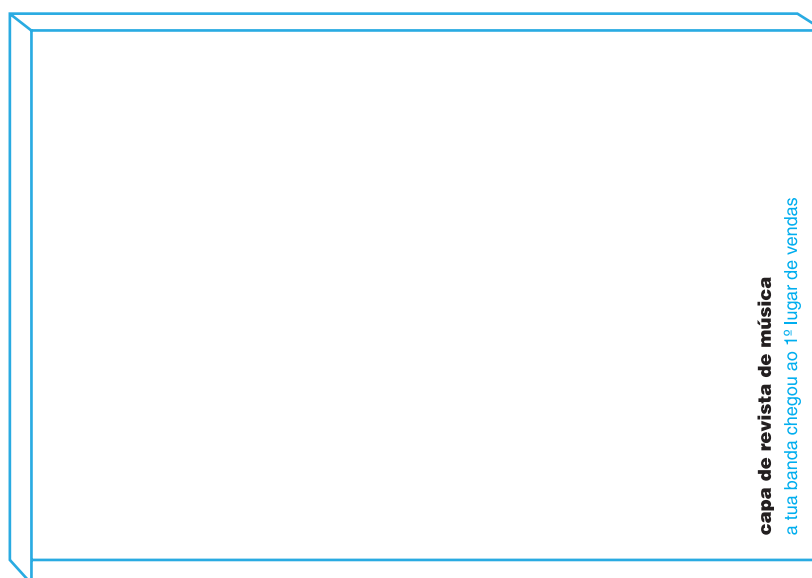
**COLA  
UM  
POSTER  
MUSICAL**

**RECRIA  
O  
MESMO**

representa o **som** que te rodeia



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)





## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

escreve uma letra de música  
usando as palavras

**SELVAGEM  
VISÃO  
LIVRE  
AZUL  
REAL**

JOLKSMONDUYBAMANOLYHUSKINLAECJL  
KLOASJSBPARADISECITYLOVAYOHMEUO  
LOASUASVFHQGUSGLOLINKEASHUATASA  
ASKHASHOTELCALIFORNIALAKASHOSTK  
OHLASOCNSHUYINVUIDASDONTPASGTLL  
PONDYAKESGBJUNGASLGIHTASUOAYNIN  
NUROTNROBYARSGIMMESHELTERASLOKV  
UNDEPARANOIDNASGKASEYFASPINLGED  
LDSNSGNILLACNODNOLIYJNGALTYASHS  
TDGERSGHERJUSTASGINJULASEYEEEEEG  
AOLIGHLIGHTMYFIREYAUDBONHSTRAAL  
EGLDASYSOASPOPERASHDEESTASJUYVL  
RISEASLOSINGMYRELIGIONANZKOOAES  
NEVERSASLIKEAROLLINGSTONESEYANV

sopa de letras - descobre os hinos do rock

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

	escolhe uma música	
	cria um storyboard para o seu vídeo perfeito	

**ilustra a terceira música**

de um álbum escolhido aleatoriamente

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)



**isto é um bilhete**

para um concerto rock

**escolhe um logótipo de uma banda**

[cria um novo](#)

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

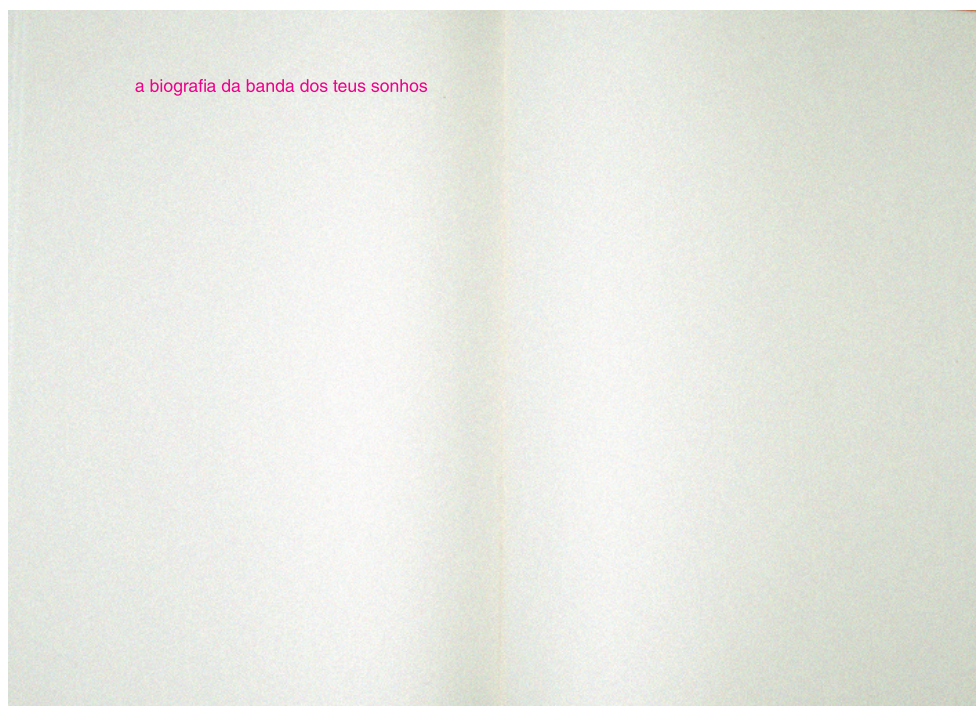
**cria um logótipo** para a banda dos teus sonhos



**vestir música**

desenha as tuas letras favoritas

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

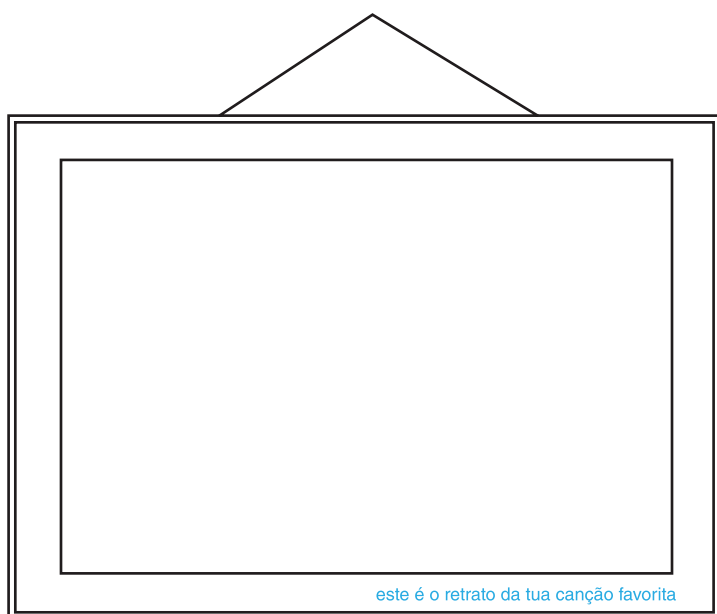
**escreve** uma melodia

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)



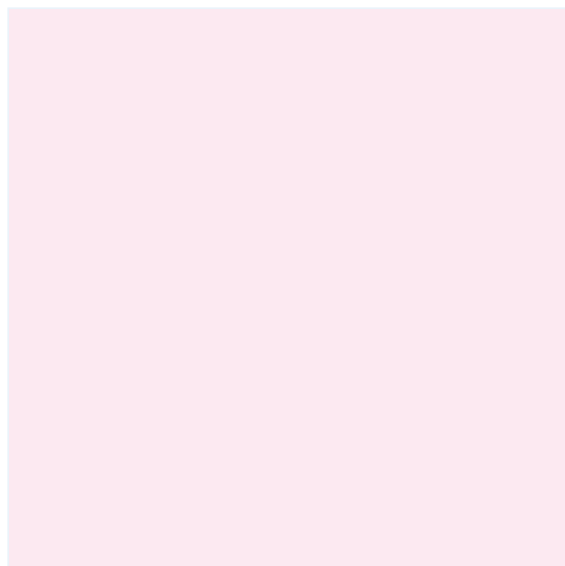
**cria a capa  
de um álbum**

baseado na sua última faixa



este é o retrato da tua canção favorita

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

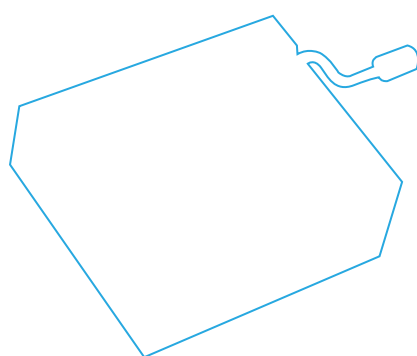
**recria**

a tua capa favorita

**COLA  
UM  
FLYER**

**RECRIA  
O  
MESMO**

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)



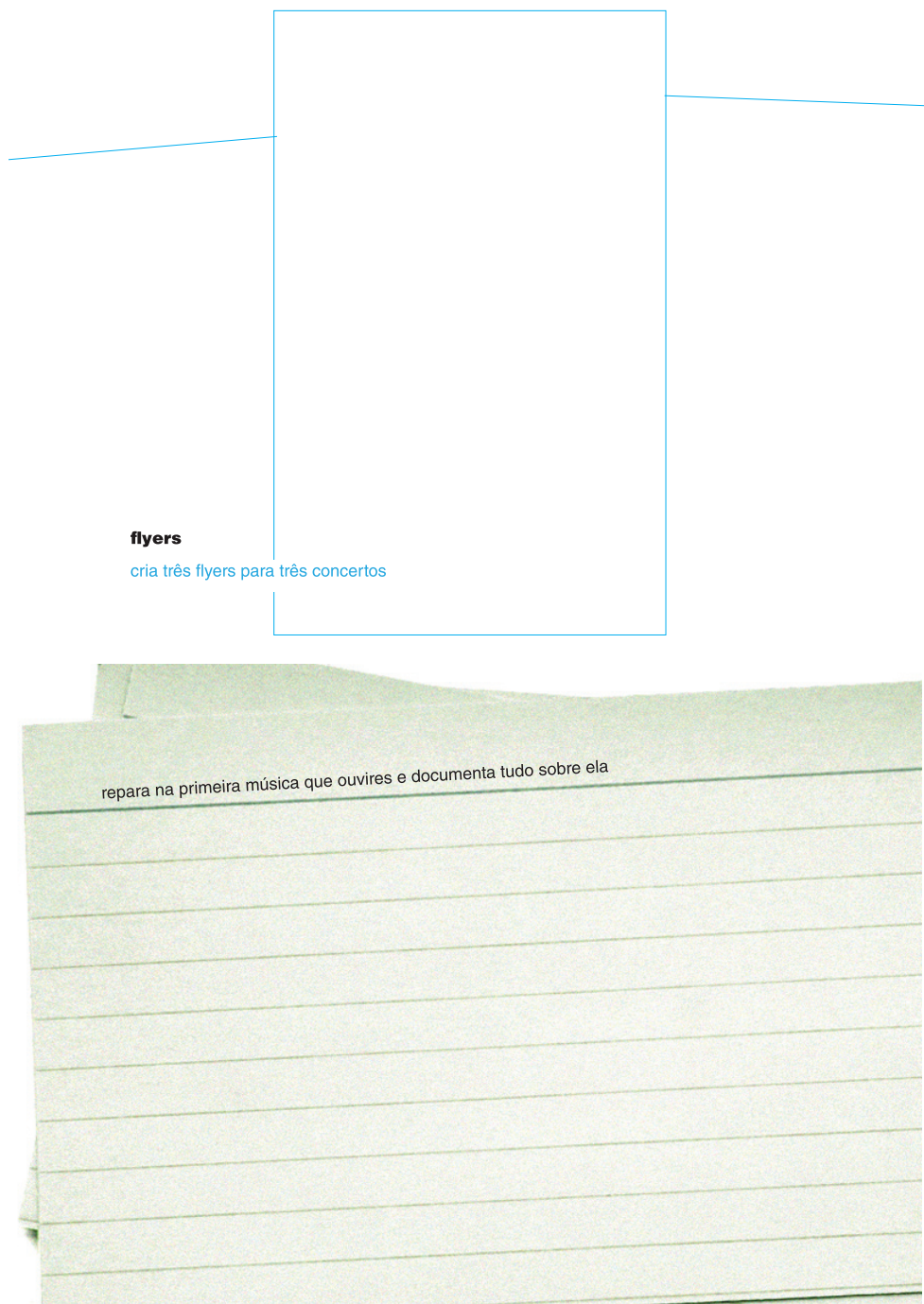
**isto é uma caixa de música**  
representa o Requiem de Verdi

**fecha os olhos e ouve  
uma música**

documenta tudo o que sentiste ao fazê-lo



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

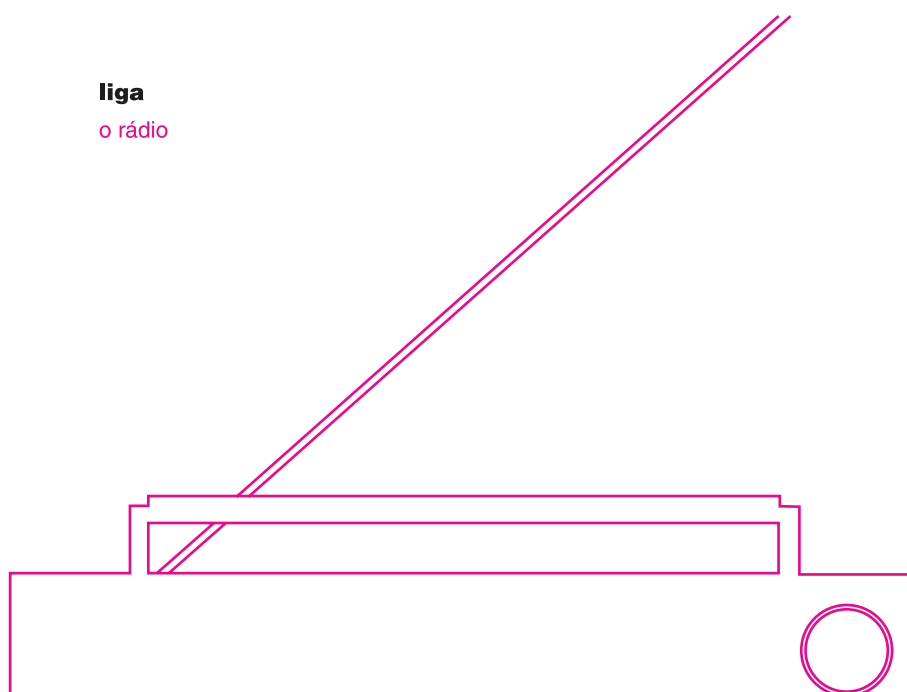


## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

KASHMIR NO WOMAN, NO CRY GOME TOGETHER  
 IMAGINE SABOTAGE  
 BLOWIN' IN THE WIND  
 BITTER LOSER IN  
 SWEET BLOOM  
 SYMPHONY GOOD VIBRATIONS

pinta  
 as músicas aleatórias

liga  
 o rádio



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

### **canta até cair**

tira uma foto e cola-a



### **leve a máquina fotográfica para um passeio**

documenta as músicas que ouviste no caminho, em fotografias



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

**cola uma cópia**  
**AQUI**

escreve um postal, usando apenas letras de músicas

**cria** um poster musical

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

**escreve** uma crítica a um concerto

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

# LISTA MUSICAL

**a tua vida em canções**

primeiro emprego

melhor amigo

nascimento

primeiro concerto

o primeiro dia de aulas

casa

casamento

a primeira paixão

animal de estimação

personalidade

pais

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

# COMPARA

um padrão

um cartaz de concerto

### põe o mp3 em modo ALEATÓRIO

usa os nomes das músicas como resposta a cada questão

qual a música da tua...?

vida

carreira

local preferido

frase

actividade favorita

estado de espírito

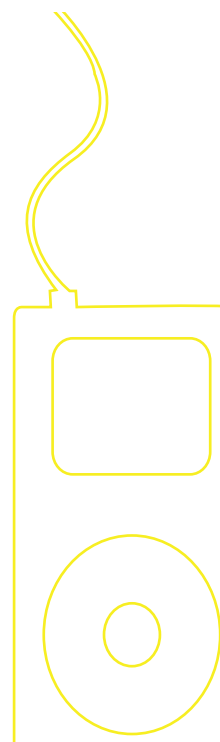
personalidade

vida amorosa

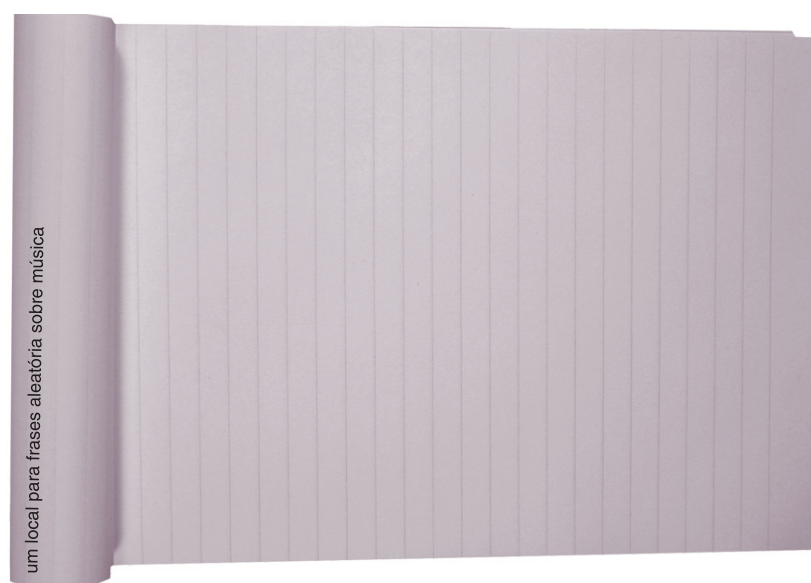
família

um bom conselho

o maior segredo



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)





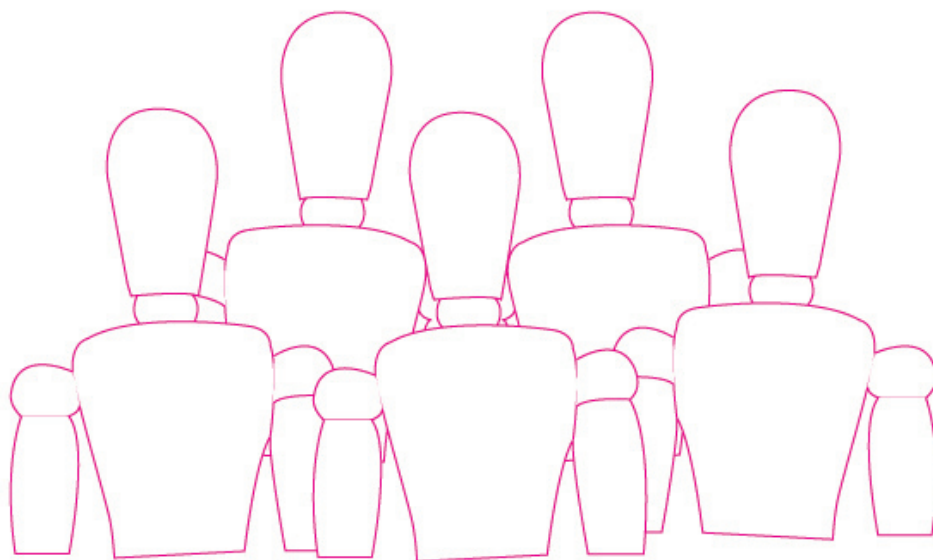
## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

### **ouve uma música**

cria uma personagem baseada na mesma



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)



esta é a banda dos teus sonhos - **dá-lhes um estilo**

um local para coleccionar **autógrafos**

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (EXERCÍCIOS)

PROJETO e DESIGN GRÁFICO

Rita Carreiro

TIPO

Helvetica Li Sto

REPRODUÇÕES

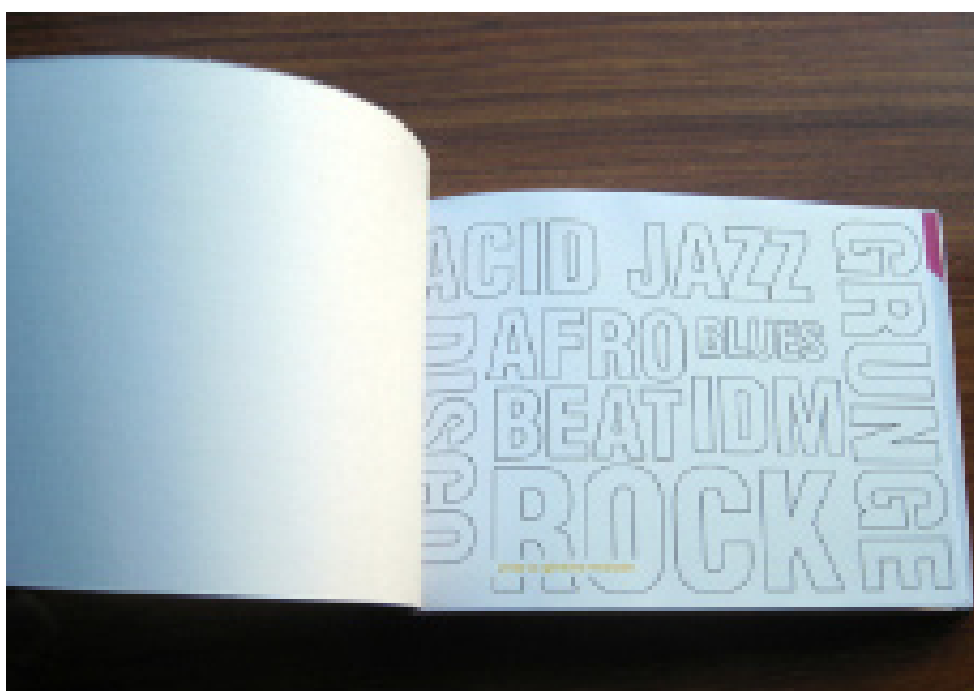
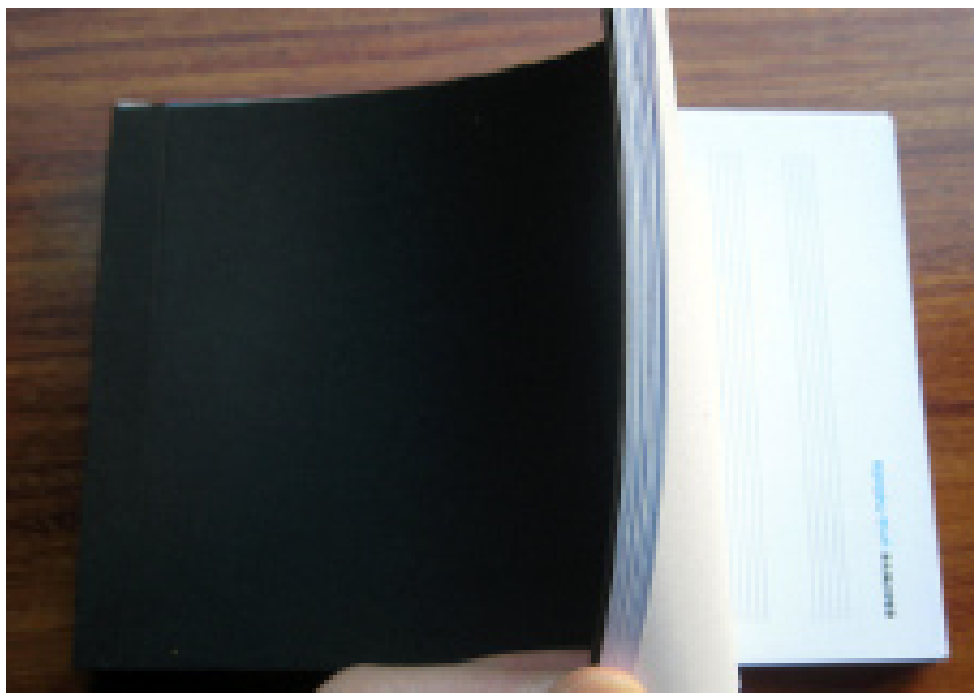
Adobe InDesign / Adobe Illustrator / Adobe Photoshop / Wacom tablet

Porto, Novembro 2016

## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (IMAGENS)



## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (IMAGENS)



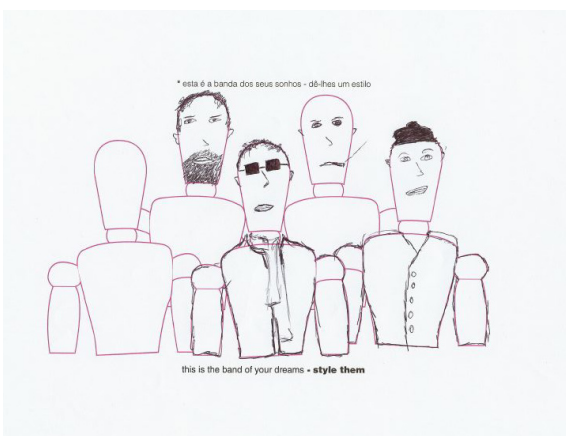
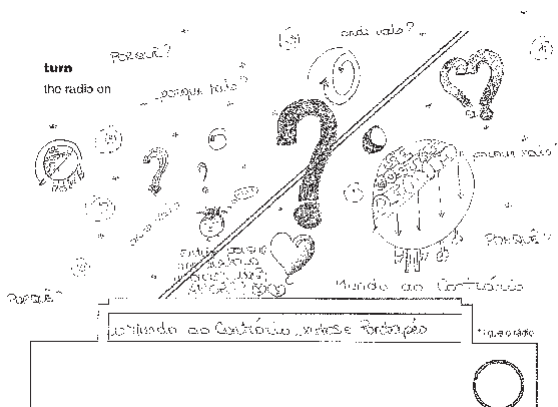
## APÊNDICES . MUSA DE BOLSO (IMAGENS)



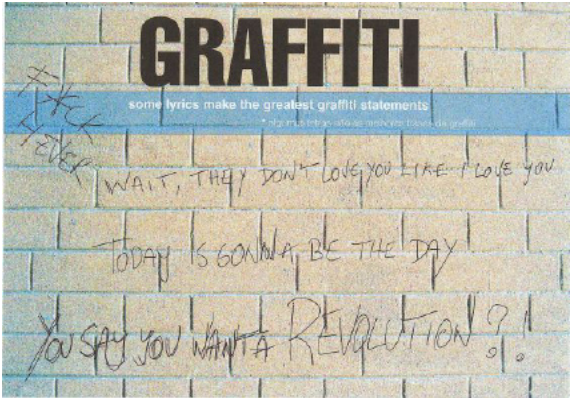
## APÊNDICES . APLICAÇÃO PRÁTICA - EXERCÍCIOS (AMOSTRA)



isto é um bilhete para um concerto de rock esta noite



APÊNDICES . APLICAÇÃO PRÁTICA - EXERCÍCIOS (AMOSTRA)



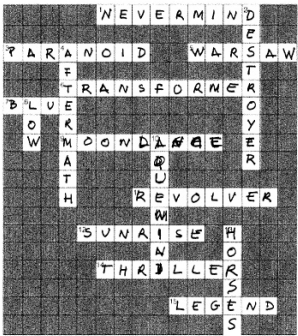
representa o som que te rodeia



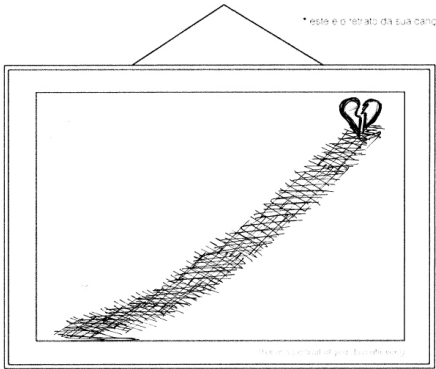
crosswords

Find the 15 albums  
\* you have to find

- 1. Nirvana (1991)
- 2. Kiss (1976)
- 3. Black Sabbath (1970)
- 4. The Rolling Stones (1966)
- 5. Jay-Z (1999)
- 6. Led Zeppelin (1969)
- 7. John Mitchell (1971)
- 8. David Bowie (1977)
- 9. Van Morrison (1978)
- 10. Outkast (1996)
- 11. The Beatles (1966)
- 12. Elton Presley (1999)
- 13. Pat Smith (1975)
- 14. Michael Jackson (1982)
- 15. Bob Marley & The Wailers (1994)



\* esta é o retrato da sua câmpio favorita



write someone a postcard using only song lyrics

Dear you,

I see your face in my mind as I drive away, aren't memories supposed to fade?  
What's wrong with my heart?  
Do you remember, we were sitting there, by the water?  
You put your arm around me for the first time...  
But we're like fire and rain, you can drive me insane. We're perfectly imperfect.  
Meet me in the pouring rain, kiss me on the sidewalk and take away the pain.  
Sparks fly whenever you smile, you're all around. I miss the sound of your voice  
and I miss the brush of your skin but I told you I'm not bulletproof...  
Now you know.  
You're halfway in, but don't take too long cause I'm halfway gone.

We're like different stars  
but you're the harmony to every song I sing, so  
Save tonight, come tomorrow.

\* escreva um postal a alguém, usando apenas letras de músicas - cole uma cópia



## APÊNDICES . CD

- Dissertação *Musa de Bolso* em suporte digital
- Projecto *Musa de Bolso* em suporte digital

Rita Alves Carmelo de Figueiredo

Porto 2010

MUSA DE BOLSO